Satz: SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: tgr - typo-grafik-repro gmbh., remscheid
Gesamtherstellung: Druckerei Hub. Hoch, Düsseldorf

Die Reprovorlagen für dieses Buch wurden auf einem Apple Macintosh erstellt und mit einem Apple LaserWriter ausgegeben.

ISBN 3-88745-414-6
1. Auflage 1985

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Was ist eigentlich Textverarbeitung?

Mit jedem Textverarbeitungsprogramm kann man Texte

- eingeben und verändern,
- auf Diskette abspeichern und wieder einlesen
- und sie mit einem Drucker zu Papier bringen.

Man könnte so beispielsweise einen Brief schreiben und ihn ausdrucken lassen; wenn das aber alles wäre, hätten Computer sicherlich keine einzige Schreibmaschine ersetzt. Die Vorzüge einer Textverarbeitung wie StarTexter lernen Sie spätestens dann kennen, wenn Sie sich das erste Mal vertippt haben. Mit einer normalen Schreibmaschine müßten Sie den ganzen Brief wohl oder übel verbessern oder ihn noch einmal tippen - eine zeitraubende und unnötige Arbeit. Beim Computer können Sie zwar auch Tippfehler machen, doch sind diese mit einem Tastendruck wieder rückgängig zu machen. Sie haben die Möglichkeit, den Text in aller Ruhe auf dem Bildschirm durchzulesen und Verbesserungen vorzunehmen, bevor Sie ihn ausdrucken lassen. Das ist natürlich nur ein Beispiel für die vielfältigen Möglichkeiten, die Ihnen der Computer mit einer Textverarbeitung bietet.

Interessant wird es eigentlich erst, wenn es darum geht, größere Änderungen an Texten vorzunehmen. Sie wollen ein Wort oder einen ganzen Absatz nachträglich einfügen - kein Problem. Genauso einfach können Sie auch einen ganzen Abschnitt verschieben, Wörter durch andere ersetzen lassen oder schnell mal etwas ausrechnen. Allerdings auf ein Klingelzeichen kurz

vor dem Zeilenende wie bei der guten alten Schreibmaschine werden Sie bei StarTexter vergebens warten. Das ist aber auch nicht notwendig.

Sie können nämlich ungehindert schreiben, ohne darauf achten zu müssen, ob ein Wort nun noch in die Zeile paßt oder nicht. Der Computer wird das später für Sie erledigen, indem er eine sogenannte Formatierung durchführt. Schließlich lassen sich die Texte noch auf Disketten speichern und sind damit jederzeit wieder abrufbar.

Um Ihnen die Arbeit mit StarTexter so angenehm wie möglich zu machen, lassen sich viele Dinge, zum Beispiel die Farben, sehr leicht nach Ihren Wünschen anpassen. Textverarbeitungsprofis können sogar das Aussehen der Buchstaben verändern!

Wenn Sie Kapitel für Kapitel die Möglichkeiten von StarTexter kennenlernen, werden Sie bald merken, daß alles viel einfacher ist, als es auf den ersten Blick erscheint. Wichtig ist aber, daß Sie mit den vorgestellten Funktionen immer etwas experimentieren. So manches läßt sich dadurch schneller und besser begreifen.

Sollten Sie später einmal etwas vergessen haben, genügt meist ein Blick in Anhang B, der eine Zusammenfassung aller wichtigen Funktionen bietet.

Kapitel 1

Installation

Zum Betrieb von StarTexter sind vier Geräte unbedingt erforderlich:

1. Der *Computer* (ATARI 600 XL 64 KByte!), 800 XL oder 130 XE). Er steuert die anderen Geräte und wird mit StarTexter zu einem Textverarbeitungscomputer.

2. Das *Diskettenlaufwerk* (810, 1050, XF521 oder andere). Texte können damit auf Disketten gespeichert und wieder abgerufen werden.

   Diese gespeicherten Texte lassen sich aber auch von anderen StarTexter-Besitzern in den Computer laden und dort bearbeiten und ausdrucken, vorausgesetzt, daß es sich auch um ein ATARI-System handelt.

3. Der *Monitor* oder *Fernseher*. Ideal wäre ein Farbmonitor, da StarTexter die Farbmöglichkeiten des ATARI zur Verdeutlichung vieler Funktionen nutzt.

4. Der *Drucker*. Er bringt Ihre Texte zu Papier und bestimmt in entscheidendem Maße das Erscheinungsbild eines Textes. Grundsätzlich gibt es für den ATARI zwei Arten von Druckern.

- *Matrixdrucker:*
  Sie bieten vielfältige Schriftarten in unterschiedlichsten Qualitäten und sind relativ preiswert;

- *Typenraddrucker:*
  Durch das hervorragende Schriftbild sind sie mehr für den professionellen Bereich gedacht, aber auch aufgrund des meist hohen Preises.

  Allerdings läßt sich auch so manche erschwingliche Schreibmaschine mit Typenrad oder Kugelkopf an den ATARI anschließen.

Egal welchen Drucker Sie besitzen, Sie müssen ihn irgendwie an den Computer anschließen.

Bei ATARI-Druckern gibt es dabei keine Probleme, für viele andere Drucker gibt es Interfaces im Handel zu kaufen.

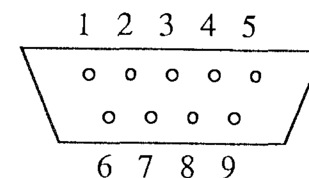
Wenn Ihr Drucker eine sogenannte Centronics-Schnittstelle besitzen sollte, ist der folgende Abschnitt sicher interessant für Sie.

DIE CENTRONICS-SCHNITTSTELLE

Wenn Sie sich schon einmal etwas näher mit den seitlich angebrachten Game-Ports Ihres ATARI beschäftigt haben, so ist Ihnen sicherlich aufgefallen, daß man viel mehr damit anstellen kann, als nur Joysticks oder ähnliches daran anzuschließen. So zum Beispiel kann man diese Buchsen frei programmieren.

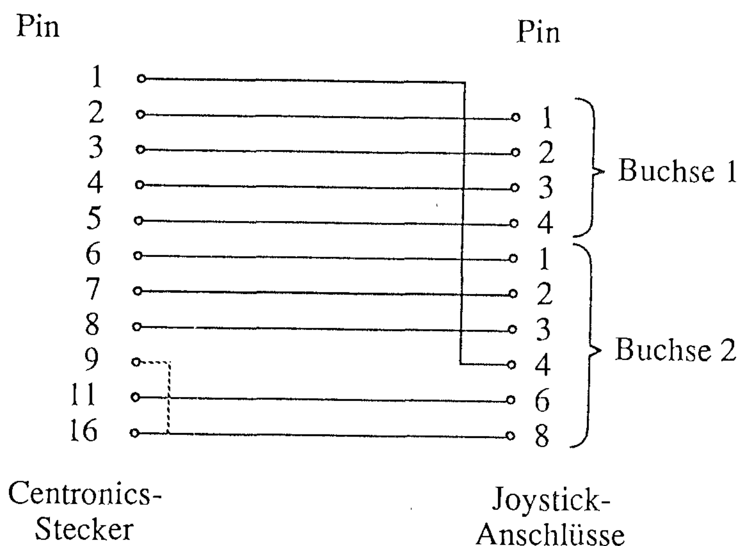
Diese Möglichkeit nutzt StarTexter, um hier eine Druckerschnittstelle herauszuführen, und zwar die oben bereits erwähnte Centronics-Schnittstelle.

Sie können damit also Ihren Drucker ohne Interface an den Computer anschließen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein Centronics-Stecker, zwei Joystick-Stecker, ein elfadriges Kabel und schließlich einen Lötkolben mit etwas Lötzinn. So ausgerüstet können Sie nach dem folgenden Schaltplan die Stecker und das Kabel miteinander verbinden.



Pinbelegung des Joystickanschlusses

Verbindung zwischen Computer und Centronics-Schnittstelle des Druckers



Sollten jetzt nach einem Probeversuch nur Kursivbuchstaben auf dem Papier erscheinen, müssen Sie noch eine kleine Brücke an Ihrem Stecker anbringen. Diese löten Sie am Centronics-Stecker von Pin 9 nach Pin 16.

Falls Sie jetzt noch Probleme haben sollten, überprüfen Sie noch einmal alle Verbindungen auf Kurzschlüsse oder kalte Lötstellen.

Somit haben Sie eine sehr preisgünstige Verbindung zu Ihrem Drucker hergestellt, die nur einen Nachteil zu käuflichen Interfaces hat. Dieser besteht darin, daß Sie die Zeichensatzdruck-Funktion von StarTexter nicht voll ausnutzen können, da nur die sieben unteren Nadeln des Druckers angesprochen werden. Das gilt aber einzig und allein für den Zeichensatzdruck!

Sollten Sie jedoch ein Centronics-Interface besitzen, so stellen Sie es bitte so ein, daß keine Codewandlung vorgenommen wird. Haben Sie jedoch keine Möglichkeit, solche Einstellungen vorzunehmen, so brauchen Sie sich über diesen Punkt keine Sorgen zu machen.

ANPASSUNG UND TEST

Wenn Sie nun alle Geräte Ihrer Computeranlage richtig miteinander verbunden haben, schalten Sie zuerst das Diskettenlaufwerk ein, legen Ihre StarTexter-Programmdiskette ein (Hebel schließen nicht vergessen!), und schalten dann Ihr Sichtgerät, den Drucker und schließlich den Computer ein (Besitzer der Modelle 800 und 400 müssen vorher Ihr BASIC-Modul einsetzen). Drücken Sie jetzt die <SELECT>-Taste, bis sich der Computer mit "READY" meldet.

Nun tippen Sie bitte folgendes ein:

```
RUN "D:INSTALL.BAS"
```

Die Anführungszeichen erhalten Sie, wenn Sie eine der beiden Tasten mit dem Aufdruck <SHIFT> gedrückt halten und gleichzeitig "2" tippen (über der 2 sind ja die Anführungszeichen zu sehen).

Die <SHIFT>-Tasten entsprechen den Umschalttasten für Groß-/Kleinbuchstaben bei der Schreibmaschine und haben später bei StarTexter auch genau diese Funktion.

Nachdem Sie das Obengenannte getippt haben, drücken Sie die wohl wichtigste Taste eines Computers: die <RETURN>-Taste rechts auf der Tastatur. Das Diskettenlaufwerk muß jetzt kurz anlaufen (das rote Lämpchen leuchtet auf).

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint nach kurzer Zeit eine Auswahl der Druckertypen, die mit StarTexter zusammenarbeiten können. Tippen Sie ganz einfach die Zahl ein, die Ihrem Drucker entspricht.

Besitzer der Drucker 1025, 1029 oder eines Epson mit Interface oder Game-Port-Kabel sind jetzt schon fertig und können auf die Frage, ob Werte verändert werden sollen, mit N <RETURN> antworten. StarTexter ist schon an ihren Drucker angepaßt.

Durch Eingabe von J <RETURN> können Sie StarTexter aber auch an viele andere Drucker anpassen. Die erforderlichen Werte können Sie im Druckerhandbuch nachschlagen und in dezimaler Form eingeben (<RETURN> nicht vergessen!).

FUNKTIONEN 0-9 sind Steuerzeichen (Codesequenzen), die Sie an den Drucker schicken können, um beispielsweise

verschiedene Schriftarten zu wählen oder Farben umzuschalten.

ANZAHL DER WERTE: Jede Funktion kann aus maximal 8 Werten bestehen, die abgefragt werden. Wenn Sie 0 eingeben, werden die zuvor eingestellten Werte beibehalten.

WERT 1(2,3,...): Nacheinander werden nun so viele Werte (maximal 8) abgefragt, wie Sie bei ANZAHL DER WERTE angegeben haben. Ein eingegebener Wert von 255 bedeutet, daß hier die Zeichenfolge zu Ende ist (falls Sie versehentlich bei ANZAHL DER WERTE zuviel angegeben haben).

Ein Beispiel:

"Unterstreichen einschalten" sei: ESC "-" 1
In Zahlen: 27, 45, 49. Sie geben also ein:

```
ANZAHL DER WERTE: 3 <RETURN>
WERT 1 : 27 <RETURN>
WERT 2 : 45 <RETURN>
WERT 3 : 49 <RETURN>
```

Die Steuerzeichen für SCHRIFTARTEN WÄHLEN und ZEILENABSTAND ÄNDERN müssen ohne Parameter eingegeben werden.

Achtung! Sie dürfen die Diskette bis hier nicht aus dem Laufwerk nehmen, da alle Werte auf der Programmdiskette gespeichert werden müssen.

Wenn alles richtig gespeichert ist, erscheint die Frage

```
Möchten Sie StarTexter laden (J/N) ?
```

auf dem Bildschirm. Wenn Sie nun mit J <RETURN> antworten, wird StarTexter geladen (Besitzer der Modelle 400

und 800 müssen an dieser Stelle ihren Computer ausschalten und das BASIC-Modul entfernen, nach dem Einschalten wird dann StarTexter automatisch geladen und gestartet.

Wann immer Sie in Zukunft mit StarTexter arbeiten wollen, müssen Sie nur die Programmdiskette in das (eingeschaltete!) Laufwerk legen und danach den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen und gestartet. Besitzer der Modelle 400 und 800 müssen wie gesagt ihr BASIC-Modul vor dem Start entfernen; bei den XL- oder XE-Computern darf aber auf keinen Fall die <OPTION>-Taste beim Einschalten gedrückt werden, um das eingebaute BASIC auszuschalten. StarTexter erledigt das von selbst und schaltet sich das BASIC auch bei Bedarf wieder ein, wie Sie später lesen werden. Die Installation brauchen Sie nur noch durchzuführen, wenn Sie einen anderen Drucker verwenden wollen.

Wenn Sie jetzt schon einen Text wagen wollen, dann tippen Sie bitte zunächst einmal irgendeinen Text ein, zum Beispiel den folgenden:

```
Dieser Text sollte in einem <RETURN>
Abstand von zehn Spalten zum <RETURN>
linken Blattrand ausgedruckt <RETURN>
werden.<RETURN>.
```

Nun drücken Sie kurz auf die Escape-Taste. Das ist die Taste ganz links oben auf der Tastatur mit dem Aufdruck "ESC".

Der Cursor (das helle Quadrat, das sich bisher bei jedem Tastendruck bewegt hat) muß jetzt blinken, ebenso der Schriftzug "Control" links unten am Bildschirm.

Drücken Sie nun die Taste "START" (bei der SL-Serie rechts auf der Tastatur, bei den XE-Modellen oberhalb des Tastenfeldes). Der Text wird verschwinden, auf dem Bildschirm

erscheinen einige Zeilen (*Druck, Formatdruck, Absätze markieren* usw.), die uns nicht weiter interessieren sollen. Drücken Sie einfach die <RETURN>-Taste. Der Bildschirm wechselt wieder (*Exemplare* usw. erscheint). Auch das ist momentan nicht wichtig.

Vergewissern Sie sich, daß der Drucker eingeschaltet und Papier eingelegt ist; wenn Sie nun <RETURN> drücken, müßte er auch schon anfangen zu drucken.

Wenn nichts passiert, dann hilft Ihnen vielleicht die folgende Checkliste:

- Drucker angeschlossen?
- Drucker eingeschaltet?
- Drucker ON LINE? (nicht notwendig bei ATARI-Druckern)
- Parameter in Ordnung?

Wenn der Text in einer einzigen Zeile gedruckt worden ist (alles übereinander), so muß der Parameter "Auto Line Feed" auf 1 gesetzt werden oder der Drucker (mit Dip-Schaltern) auf AUTOMATIC LINE FEED eingestellt werden. Es empfiehlt sich die erste Methode, da so kein Eingriff in den Drucker nötig ist. Wie diese Einstellung des Auto Line Feed vorgenommen wird, ist im Kapitel "Parameter" beschrieben.

Wohl ohne es richtig zu bemerken, haben Sie bei diesem kurzen Test bereits den Control- und Schreibmodus, den Cursor und zwei Menüs kennengelernt. Und Sie haben gesehen, wie einfach sich ein paar Zeilen mit Hilfe von StarTexter erstellen und zu Papier bringen lassen.

Was man sonst noch alles mit dieser Textverarbeitung machen kann, werden Sie in den nun folgenden Kapiteln erfahren.

Kapitel 2

Der Schreibmodus

Der Schreibmodus ist der Zustand, in dem sich StarTexter gleich nach dem Starten befindet. Wie der Name schon sagt, kann man in diesem Modus schreiben, also Texte eingeben. Aber nicht nur das; man kann auch den Text durchlesen und kleinere Verbesserungen vornehmen.

TASTATUR UND ANZEIGE

Große Unterschiede zu einer Schreibmaschine lassen sich bei der ATARI-Tastatur auf den ersten Blick eigentlich nicht feststellen. Trotzdem sehen wir sie uns doch einmal genauer an.

Da sind zunächst einmal die normalen Buchstabentasten und die Zahlen in der obersten Reihe, mit denen Kleinbuchstaben und Zahlen erzeugt werden.

Für die Großbuchstaben halten Sie eine der beiden Tasten mit der Aufschrift "SHIFT" (links und rechts oberhalb der Leertaste) fest und drücken dann die Buchstabentaste.

Nach derselben Methode lassen sich auch die Zeichen erzeugen, die bei doppelt belegten Tasten oben liegen, beispielsweise das Fragezeichen über dem Schrägstrich oder die Anführungszeichen über der 2.

Die deutschen Umlaute erhält man mit Hilfe der rechten Funktionstasten.

<START><A> = ä
<START><O> = ö
<START><U> = ü
<START><S> = ß

Die Funktionstasten verhalten sich dabei genau wie die <SHIFT>-Taste. Sie müssen also zum Beispiel, um ein ä zu erhalten, die <START>-Taste festhalten und gleichzeitig das <A> betätigen. Diese Taste wird übrigens im Kapitel *Drucken* ganz wichtig, wenn es darum geht, Steuerzeichen im Test zu verwenden.

Die großen Umlaute und das Paragraphenzeichen kommen mit Hilfe der <SELECT>-Taste zum Vorschein:

<SELECT><A> = Ä
<SELECT><O> = Ö
<SELECT><U> = Ü
<SELECT><P> = §

Wie der vertauschten Stellung von Z und Y bei der amerikanischen Tastatur abgeholfen werden kann, erfahren Sie in dem Kapitel *Parameter*.

Erwähnenswert ist noch die Taste mit dem Aufdruck "CONTROL". Sie befindet sich links über der <SHIFT>-Taste.

Mit ihrer Hilfe lassen sich unter anderem Grafiksymbole auf den Bildschirm bringen, die zwar so nicht auf der Tastatur zu sehen sind, aber durch Probieren können Sie sie herausfinden.

Beispielsweise erhält man durch die Kombination <CONTROL><T> ein Telefon auf dem Bildschirm. Die <CONTROL>-Taste funktioniert ebenfalls ähnlich wie die <SHIFT>-Taste, also erst die <CONTROL>-Taste festhalten, dann die andere Taste drücken.

Nun können Sie schon einen Text mit Umlauten, Großbuchstaben und Sonderzeichen eingeben.

Soviel zunächst zur Eingabe, sehen wir uns jetzt einmal die Ausgabe auf dem Bildschirm näher an.

Am oberen und unteren Bildschirmrand sind die sogenannten Statusleisten zu sehen. Diese informieren Sie immer über bestimmte Vorgänge.

Oben links und rechts in den grünen Feldern sind momentan nur zwei gestrichelte Linien zu sehen; an diesen Stellen wird die erste und die letzte Zeile eines Textblocks angegeben. Doch im Moment ist kein Block markiert, also wird auch nichts angezeigt.

Dazwischen befindet sich die sogenannte Orientierungsanzeige. Sie gibt Auskunft darüber, an welcher Stelle in einer Zeile man sich gerade befindet, und welchen Ausschnitt der Zeile man gerade sieht.

Der kleine Pfeil zeigt die Position an, die senkrechten Striche geben den linken und den rechten Rand des gerade sichtbaren Zeilenausschnitts an. Die Markierungen auf dem waagerechten Strich geben jeweils einen 20-Zeichen-Abstand an.

Ganz unten links am Bildschirmrand ist eine kleine Kontrollanzeige, in der normalerweise *StarTexter* zu lesen ist. Es können aber auch folgende Meldungen erscheinen:

* Control * Löschen !?! * - Break - * Fehler! - *
*Ersetzen? * Trennen? * Parameter * Formatieren *

Es ist sinnvoll, öfter mal einen Blick auf diese Anzeige zu werfen. Rechts von dieser Anzeige wird immer angezeigt, in

<CRSR DOWN>

Diese Taste befindet sich rechts neben der <CRSR UP>-Taste. Logischerweise sieht man auf ihr den Pfeil nach unten.

<CRSR LEFT>

Die Taste, um den Cursor nach links zu bewegen, befindet sich unter der <CRSR UP>-Taste. Sie zeigt als Aufschrift den Pfeil nach links.

<CRSR RIGHT>

Wie Sie sicherlich schon erraten haben, fehlt nun nur noch die Taste mit dem Aufdruck des Pfeils nach rechts. Diese bewegt den Cursor also um eine Spalte nach rechts.

Eigentlich genügen diese vier Tasten schon, um sich in alle Richtungen bewegen und damit den ganzen Text erreichen zu können. Drei weitere Tasten ermöglichen es aber, schneller zu bestimmten Stellen zu kommen:

<RETURN>

Damit gelangen Sie an den Anfang der nächsten Zeile. Wenn Sie zum Beispiel in Zeile 7, Spalte 39 sind und auf die <RETURN>-Taste drücken, springt der Cursor in Zeile 8, Spalte 1.

In einem besonderen Fall springt der Cursor beim Druck auf die <RETURN>-Taste nicht an den Zeilenanfang, sondern zu einem von Ihnen festgelegten Punkt. Wie Sie diesen "Fixpunkt"

festlegen können, erfahren Sie im Kapitel *Der Control-Modus.*

<SHIFT><RETURN>

Wenn Sie bei festgehaltener <SHIFT>-Taste <RETURN> drücken, gelangen Sie an das Ende der aktuellen Zeile. Das ist nicht unbedingt die Spalte 80, sondern die Position hinter dem letzten Buchstaben in der Zeile.

<SHIFT><CLEAR>

Wenn Sie nun wieder die <SHIFT>-Taste festhalten und die sich rechts oben auf der Tastatur befindliche <CLEAR>-Taste drücken, so setzt sich der Cursor in die sogenannte HOME-Position. Das ist die linke obere Ecke des Textspeichers: Zeile 1, Spalte 1.

<CTRL><CLEAR>

Diese Tastenkombination bewegt den Cursor an das Textende hinter das letzte Zeichen des Textes.

<TAB>

Hiermit bewegen Sie den Cursor zur nächsten Tabulator-Marke, allerdings müssen Sie dazu erst einmal eine solche Marke setzen. Wie das geschieht, erfahren Sie ebenfalls im "Control-Modus"-Kapitel, haben Sie also bitte noch etwas Geduld!

welcher Zeile und Spalte Sie sich gerade befinden. Im Text markiert Ihnen der Cursor die Stelle, an der Sie sich gerade befinden. Diese "Schreibmarke" steht immer genau dort, wo das nächste getippte Zeichen erscheinen wird. Bei StarTexter ist der Cursor das kleine orange Quadrat, das Ihnen sicher schon längst aufgefallen ist.

Wie Sie sicherlich wissen, kann Ihr ATARI nur 40 Zeichen pro Zeile anzeigen. 21 von diesen Zeilen benutzt StarTexter für sein Textfenster, in dem Sie sich mit dem Cursor frei bewegen können.

Dieses Format entspricht etwa einer viertel Schreibmaschinenseite. Um nun ca. fünf volle Seiten auf einmal in den Computer eingeben und auch ansehen zu können, hilft man sich mit einem kleinen Trick.

Auf dem Bildschirm wird nur ein kleiner Ausschnitt des jeweiligen Textes gezeigt, 40 Zeichen breit und 21 Zeilen hoch. Will man eine "tiefere" Zeile sehen, so rollt der ganze Text nach oben weg, ist aber natürlich noch gespeichert!

Genauso rollt der Text horizontal nach links oder nach rechts weg.

Man kann sich das auch folgendermaßen vorstellen: Der Speicher ist ein großes Blatt Papier, 80 Zeichen breit und 250 Zeilen lang. Dieses Blatt können Sie nun beliebig beschreiben und ansehen. Allerdings können Sie nur immer einen kleinen Ausschnitt dieses Blattes sehen - nämlich 21 Zeilen zu je 40 Zeichen.

An diese Art der Anzeige werden Sie sich aber bald gewöhnen; zumindest das vertikale Rollen (vertikal scrolling) ist bei allen Textverarbeitungssystemen vorhanden und notwendig.

BEWEGEN IM TEXT

Der Cursor bewegt sich während des Schreibens immer um eine Position nach rechts weiter.

Halten Sie doch z.B. einmal die Taste mit dem Sternchen gedrückt – die Zeile wird sich mit Sternchen füllen, der Cursor wandert immer eine Spalte weiter nach rechts. Ab der 30. Spalte scheint er aber stehenzubleiben. In Wirklichkeit rollt der Text unter dem Cursor nach links weg - der Cursor bewegt sich also immer noch vorwärts, wie die Orientierungsanzeige und der Spaltenzähler auch anzeigen. Nach der 70. Spalte rollt der Text nicht mehr weg. Wenn sich der Cursor ganz am rechten Rand (in Spalte 80) befindet und Sie noch ein Zeichen eintippen, springt er plötzlich wieder in die 1. Spalte (zum linken Rand) und in die nächste Zeile.

Es gibt nun noch einige Tasten, die den Cursor direkt steuern oder ihn zu bestimmten Stellen bewegen können. Die wichtigsten Tasten sind dabei die Cursortasten. Sie befinden sich links neben der <RETURN>-Taste und sind je mit einem Pfeil gekennzeichnet.

Die anderen Symbole auf diesen Tasten bedeuten, daß diese Tasten mehrfach belegt sind. Um nun genau die Funktion der Cursorbewegung zu erreichen, müssen Sie die <CTRL>-Taste (Control-Taste) festhalten und dann eine der <CRSR>-Tasten (Cursor) drücken.

<CRSR UP>

Das ist die Taste mit dem Pfeil nach oben, links oben im "Cursor-Viererblock". Sie bewegt den Cursor eine Zeile nach oben.

<SHIFT><TAB>

Das ist die genaue Umkehrung der <TAB>-Taste: Der Cursor springt dabei eine Tabulator-Marke zurück.

Nun können Sie schon einen Text schreiben und schnell zu jeder beliebigen Stelle des Textes gelangen. Dabei werden Sie auch bald das Rollen des Textes nicht mehr als störend empfinden.

Eine Besonderheit bei StarTexter ist die Tatsache, daß dieses Scrolling (Verschieben des Textes) nicht erst einsetzt, wenn der Cursor schon den Bildschirmrand erreicht hat, sondern schon zehn Spalten bzw. sechs Zeilen vorher. Diese neue Art des Scrolling hat den großen Vorteil, daß Sie immer auch das Umfeld Ihrer momentanen Position sehen können und so nicht den Anschluß verlieren oder gar blind schreiben. Besonders wichtig ist das bei der nun folgenden Funktion.

ZEICHEN LÖSCHEN UND EINFÜGEN

Sicher haben Sie sich auch bei StarTexter schon einmal vertippt.

Kein Problem, denn seit dem letzten Abschnitt wissen Sie ja, daß man mit den Cursor-Steuertasten an die fehlerhafte Stelle zurückgehen kann. Das ist die einfachste Art, Fehler zu korrigieren.

Nun stellen Sie sich einmal vor, Sie haben gerade ein K anstelle eines L getippt und wollen dies korrigieren. Ideal wäre eine Taste, die das eben eingegebene Zeichen löscht und den Cursor um eine Position zurückbewegt, so daß man nur noch den richtigen Buchstaben tippen muß.

Dafür verwenden wir die Taste mit der Aufschrift <DELETE BACK SPACE> rechts oben auf der Tastatur. In Zukunft werden wir diese Taste <DBS> nennen; DBS ist natürlich die Abkürzung für **D**elete **B**ack **S**pace = lösche letztes Zeichen.

Was passiert nun genau, wenn man <DBS> verwendet? <DBS> bewegt den Cursor eine Spalte zurück und löscht dabei das links vom Cursor stehende Zeichen.

Ein Beispiel (das schwarze Kästchen stellt den Cursor dar):

Vorher:	`StarTexa█`
Nach <DBS>:	`StarTex█`

<DBS> bewirkt aber dabei noch etwas: Der Text ab der Cursorpositon und rechts davon wird vom Cursor ebenfalls nach links mitgezogen. Da es aber nicht sinnvoll wäre, den ganzen Text nach der Cursorposition zurückzuziehen, wird nur so lange Text mitgenommen, bis mehr als ein Leerzeichen auftaucht. Das klingt kompliziert, hat sich aber in der Praxis als ganz nützlich erwiesen.

Ein Beispiel macht diese Funktion etwas deutlicher: Bei "StarrTexter" wurde ein "r" zuviel getippt und soll nun gelöscht werden; der Cursor ist bereits auf das zweite "r" positioniert worden und steht nun rechts vom ersten "r", das gelöscht werden soll:

Vorher:	`Starr̲Texter (C)1985 by  SYBEX-Verlag`
Nach <DBS>:	`Star̲Texter (C)1985 by   SYBEX-Verlag`

"SYBEX-Verlag" wurde nicht mehr mitgezogen, da zwischen "by" und "SYBEX" mehr als eine Leerstelle stand.

Bei dieser und der nun folgenden Funktion gilt ganz besonders, was schon in der Einleitung gesagt wurde: Nur Übung macht

den Meister! Also experimentieren Sie ausgiebig mit diesen StarTexter-Funktionen, und Sie werden sicher den tieferen Sinn hinter so manchen kompliziert erscheinenden Sachverhalten entdecken.

Oft kommt es vor, daß man einen Buchstaben vergessen hat oder ein paar Wörter mitten im Satz einfügen möchte. Auch hierbei könnte man theoretisch zurückfahren und noch einmal alles übertippen.

Einfach, aber zeitraubend, besonders wenn es sich um einen langen Abschnitt handelt. Hier hilft die Insert-Funktion oder besser, der Insert-Modus (to insert = einfügen).

In diesen Modus (Zustand, Betriebsart) gelangt man mit <SHIFT><INSERT>; bei festgehaltener <SHIFT>Taste wird die <INSERT>-Taste gedrückt. Diese Tastenkombination nennen wir <INST>. <INST> bedeutet also: <SHIFT> und gleichzeitig <INSERT> drücken.

Wenn <INST> gedrückt wird, geschieht zunächst nicht viel. Der Cursor blinkt, um Sie darauf hinzuweisen, daß sich StarTexter nun im Insert-Modus befindet. Das bedeutet, daß alles, was ab jetzt eingegeben wird, an der Cursorposition eingefügt wird und nicht den bereits vorhandenen Text überschreibt. Es wird zuerst Platz für das neue Zeichen geschaffen, indem der Text eine Position nach rechts geschoben wird, dann kommt das eingegebene Zeichen an die freigewordene Stelle, und der Cursor bewegt sich ganz normal um ein Zeichen weiter.

Das Verschieben des Textes ab der Cursorposition funktioniert ähnlich wie das Mitziehen bei der DELETE-Funktion. Auch bei INSERT wird nur so viel Text verschoben, bis mehr als ein Leerzeichen auftaucht. Der Text wird dabei gewissermaßen komprimiert, allerdings ohne dabei Wörter zu verbinden.

Ein Beispiel:

(StarTexter befindet sich im Insert-Modus)

Bei "StrTexter" wurde das "a" vergessen und soll nun nachträglich eingefügt werden:

Vorher:	`St█Texter (C)1985 by  SYBEX-Verlag`
Nach <INST>:	`Sta█Texter (C)1985 by SYBEX-Verlag`

"SYBEX-Verlag" hatte einen Abstand von mehr als einem Leerzeichen zu "by" und wurde deshalb nicht verschoben.

Auf diese Weise können ganze Wörter und Sätze eingefügt werden. Alle anderen Funktionen, wie <DBS> oder die Cursorbewegungen, bleiben selbstverständlich auch im Insert-Modus voll und ganz erhalten.

Ausgeschaltet wird der Insert-Modus durch nochmaliges Drücken von <INST> (also <SHIFT><INSERT>). Der Cursor wird dann nicht mehr blinken.

Zeile ab Cursorposition löschen

Mit der Tastenkombination <SHIFT><DBS> haben Sie die Möglichkeit, alle Buchstaben einer Zeile, die rechts von der Cursorposition stehen, zu löschen. Wenn Sie also das Ende einer bestimmten Textzeile nicht mehr benötigen, bewegen Sie den Cursor in die Spalte (mit <CRSR LEFT> und <CRSR RIGHT>), ab der die Zeile gelöscht werden soll. Dann halten Sie die <SHIFT>-Taste gedrückt und betätigen die <DBS>-Taste. Sofort ist sämtlicher Text verschwunden, der sich soeben noch rechts neben dem Cursor befand.

Auch dazu noch ein Beispiel:

Vorher: `StarTexter█(C) 1985 by SYBEX-Verlag`
Nach <SHIFT><DBS>: `StarTexter█`

Der Caps-Lock-Modus

Wie bei einer Schreibmaschine gibt es bei StarTexter auch eine Taste, die die Tastatur so umschaltet, daß nur noch Großbuchstaben eingegeben werden können. Das bedeutet, daß Sie zum Beispiel beim Druck auf die "A"-Taste kein kleines "a" mehr bekommen, dafür aber das große. Sie ersparen sich also bei längeren Passagen in Großschrift den Druck auf die <SHIFT>-Taste.

Ein- und ausgeschaltet wird der Caps-Lock-Modus mit dem Druck auf die <CAPS>-Taste rechts unter <RETURN>. Sie können dann unten in der Kontrollanzeige sehen, welchen Modus Sie eingeschaltet haben. Dabei sind zwei Anzeigearten möglich:

1. "StarTexter" ist in Groß- und Kleinbuchstaben geschrieben, das bedeutet, daß Sie sich im normalen Groß-/Kleinschrift-Modus befinden.
2. "STARTEXTER" ist nur in Großbuchstaben geschrieben, was bedeutet, daß Sie den Caps-Lock-Modus eingeschaltet haben und so momentan nur Großbuchstaben darstellen können.

WAS SONST NOCH WICHTIG IST

Wenn Sie ca. 7-9 Minuten nichts mehr getippt haben, schaltet der ATARI in den sogenannten "Attract-Mode". Dieser bewirkt, daß sich die Bildschirmfarben laufend ändern, um so das

Einbrennen eines kontrastreichen Bildschirms in die Bildröhre zu verhindern. Wenn Sie wieder weiterarbeiten wollen, müssen sie nur irgendeine Taste drücken, und schon ist wieder alles wie vorher.

Abbrechen von Funktionen

Viele Funktionen, die etwas zeitaufwendiger sind, lassen sich unterbrechen. Dazu gehören beispielsweise das Drucken, Formatieren oder auch die Blockoperationen. Um eine solche Unterbrechung zu veranlassen, muß die <ESC>-Taste festgehalten werden, und zwar so lange, bis in der Kontrollanzeige (links unten am Bildschirm) "--Break--" erscheint und der Cursor abwechselnd heller und dunkler wird.

Je nach Funktion kann es durchaus ein paar Sekunden dauern, bis die Unterbrechung erkannt wird, da sich StarTexter nur an sinnvollen Stellen unterbrechen läßt (meist beim Übergang in die nächste Zeile). Beispielsweise wird das Drucken nicht mitten in der Zeile unterbrochen, sondern erst am Ende.

Wenn die Unterbrechung erkannt wurde (der Cursor leuchtet stetig auf und "--Break--" steht in der Kontrollanzeige), dann haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. <ESC>

Beim wiederholten Druck auf die <ESC>-Taste wird die Funktion abgebrochen. Sie gelangen dann wieder in den normalen Schreibmodus. Der Cursor kommt zur Ruhe, "StarTexter" erscheint wieder in der Kontrollanzeige.

2. <RETURN> oder <SPACE>

Mit der <RETURN>- oder auch der Leertaste (<SPACE>,

Leertaste - der lange Balken unten auf der Tastatur) wird die unterbrochene Funktion wieder fortgesetzt.

80-Zeichen-Darstellung

Achtung: Die 80-Zeichen-Darstellung ist nur auf den XL- und XE-Modellen verfügbar!

In die 80-Zeichen-Darstellung gelangt man mit

<HELP>

Die <HELP>-Taste befindet sich bei der XL-Serie ganz rechts unten bei den Funktionstasten, bei der XE-Serie hingegen befindet sie sich oberhalb des Tastenfeldes.

In diesem 80-Zeichen-Modus werden 80 Zeichen und 26 Zeilen auf einmal angezeigt, was einem die Übersicht und (je nach Fernseher oder Monitor) auch das Durchlesen sehr erleichtert. Zudem werden keine Steuerzeichen, sondern nur der reine Text so angezeigt, wie er auch in etwa später auf dem Papier aussehen wird.

Natürlich können besondere Schriftarten des Druckers (Schmalschrift, Fettdruck oder hoch-/Tiefstellen) nicht auf dem Bildschirm wiedergegeben werden.

Wenn Sie die 80-Zeichen-Darstellung eingeschaltet haben, werden die ersten 25 Zeilen ab der Cursorposition angezeigt. Wenn der Cursor z.B. in Zeile 50 war, sind also die Zeilen 50 bis 74 (= 25 Zeilen) zu sehen.

<START> und <SELECT>

Diese beiden Tasten dienen dazu den Text "durchzublättern".

<START> zeigt die nächsten 25 Zeilen an, <SELECT> die vorangegangenen.

Wie Sie sehen werden, ist die 80-Zeichen-Anzeige nicht so gut zu lesen wie die normale 40-Zeichen-Anzeige. Der Grund liegt darin, daß ein Zeichen normalerweise aus 8x8 kleinen Pünktchen (Pixel) besteht. Um nun 80 Zeichen pro Zeile darstellen zu können, muß dieses Format auf 4x8 Pixel halbiert werden. Daß dabei der Nuancenreichtum eines Zeichens stark abnimmt, leuchtet ein.

Deshalb wurde auch darauf verzichtet, eine Möglichkeit zu schaffen, um auch im 80-Zeichen-Modus Texte eingeben und editieren zu können.

<OPTION>

Hiermit gelangen Sie in die normale 40-Zeichen-Darstellung zurück.

JOYSTICK-STEUERUNG

Falls Sie einen Joystick besitzen und nicht mit der "Game-Port"-Schnittstelle arbeiten, haben Sie die Möglichkeit, den Cursor, anstatt mit den Cursor-Tasten, mit dem Joystick zu steuern. Diese zugegeben etwas ungewöhnliche Art der Steuerung bringt vor allem einen Geschwindigkeitsvorteil, denn der Cursor läßt sich mit dem Joystick erheblich schneller bewegen als mit der Tastatur, dafür aber auch nicht so präzise.

Alle Funktionen, die ab jetzt besprochen werden, setzen voraus, daß sich StarTexter im Control-Modus befindet. Bevor aber diese neuen Funktionen vorgestellt werden, soll erst einmal gezeigt werden, was beim Control-Modus im Vergleich zum Schreibmodus gleich geblieben ist:

1. Der Cursor kann in gewohnter Weise bewegt werden:

   <RETURN>
   Cursor an den Anfang der nächsten Zeile.
   <SHIFT><RETURN>
   Cursor an das Ende (hinter das letzte Zeichen) der Zeile.
   <CRSR DOWN>
   Cursor eine Zeile nach unten.
   <CRSR UP>
   Cursor eine Zeile nach oben.
   <CRSR RIGHT>
   Cursor eine Spalte nach rechts.
   <CRSR LEFT>
   Cursor eine Spalte nach links.
   <SHIFT><CLEAR>
   Cursor in Spalte 1, Zeile 1 (linke obere Ecke).
   <CTRL><CLEAR>
   Cursor an das Textende.

Die <TAB>-Taste hat, wie Sie bald lesen werden, eine neue Funktion bekommen, und bewegt daher den Cursor nicht mehr zu evtl. gesetzten Tabulator-Marken.

2. Die 80-Zeichen-Darstellung ist unverändert mit der Taste <HELP> einzuschalten.

Alle anderen Tasten reagieren entweder überhaupt nicht oder führen bestimmte Funktionen aus, die nun besprochen werden.

ZEILEN LÖSCHEN UND EINFÜGEN

Beginnen wir gleich mit dem Löschen von Zeilen.

<DELETE BACK SPACE>

Im Schreibmodus werden damit einzelne Zeichen gelöscht, im Control-Modus sind es ganze Zeilen. Die Zeile oberhalb des Cursors wird gelöscht, der nachfolgende Text rückt um eine Zeile nach oben.

Beispiel:

Der Cursor steht am Anfang (wichtig!) der Zeile 5, und Sie drücken <DBS>. Die Zeile 4 wird gelöscht, die Zeilen 5 bis 250 und der Cursor rücken nach oben, die Zeile 5 nimmt also den Platz der gelöschten Zeile 4 ein (und so fort), der Cursor befindet sich nun in Zeile 4:

Vorher:

```
                                    AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
                                    BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
                                    CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
Diese Zeile soll gelöscht werden →  DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
                        Cursor →    ■EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
                                    FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Nach <DBS>:

```
                                    AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
                                    BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
                                    CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
                        Cursor →    ■EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
                                    FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Um den Cursor zu bewegen, drücken Sie einfach den meist roten "Action-Knopf", und bewegen Sie den "Stick" dann in die entsprechende Bewegungsrichtung.

Die RESET-Taste

Die <RESET>-Taste oberhalb (bzw. neben) den Funktionstasten dient normalerweise dazu, den Rechner neu zu initialisieren. Bei StarTexter löst <RESET> ebenfalls diese Initialisierung aus, was aber auch bedeutet, daß leider Teile des Maschinencode-Programms zerstört werden.

Da StarTexter fast den gesamten RAM-Speicher benutzt, war es leider nicht möglich, dies zu verhindern. Daher ist es also ratsam, die <RESET>-Taste nie zu drücken.

Sollte es Ihnen doch einmal passieren, so haben Sie auf jeden Fall noch die Möglichkeit, den Text auf Diskette abzuspeichern. Danach sollten Sie StarTexter neu laden, so daß die volle Funktionstüchtigkeit wieder gewährleistet ist.

Kapitel 3

Der Control-Modus

Bisher haben Sie nur Funktionen kennengelernt, die zum Eingeben und Verbessern, kurz zum *Editieren* von Texten benötigt werden.

Eine Textverarbeitung bietet aber zusätzlich noch eine Fülle wesentlich leistungsfähigerer Funktionen und Möglichkeiten, den Text zu verändern. Außerdem soll er ja noch gespeichert und ausgedruckt werden.

Dabei ergibt sich ein Problem: Mit welchen Tasten sollen diese Funktionen aufgerufen werden? Es gibt doch fast keine unbenutzten Tasten mehr, sogar die Funktionstasten werden schon für die Umlaute benötigt.

Zur Lösung dieses Problems wurde nun ein Weg beschritten, der leicht zu erlernen ist:

Mit der <ESC>-Taste (links oben) wird zwischen dem Schreibmodus (in dem man Texte editieren kann) und dem sogenannten Control-Modus (für weitere Funktionen) umgeschaltet.

<ESC> schaltet bei einmaligem Druck in den Control-Modus; der Cursor wird dunkel (blau) und blinkt langsam, ebenfalls blinkend erscheint in der Kontrollanzeige "Control". Bei dieser Umschaltung wird übrigens der Insert-Modus abgeschaltet.

Bei nochmaligem Druck der <ESC>-Taste wird wieder in den Schreibmodus gewechselt. Der Cursor erscheint dann hell (gelb) und in gewohnter Ruhe.

Wenn Sie die <DBS>-Taste gedrückt halten, werden schließlich auch noch die Zeilen 1-3 (AAAA, BBBB, CCCC) gelöscht, und der Cursor steht dann in Zeile 1.

Normalerweise werden mit dieser Funktion immer ganze Zeilen gelöscht, und auch der ganze nachfolgende Text wird mitgezogen. Wenn es weniger darum geht, Zeilen zu löschen, als Textblöcke zu verschieben, dann wird man sich sicher oft der folgenden Besonderheit des Zeilenlöschens bedienen: Wenn der Cursor bei der Betätigung von <DBS> nicht in Spalte 1 (linker Rand) steht, wird nur der Teil einer Zeile von der Cursorposition bis zum rechten Rand (Spalte 80) gelöscht und mitgezogen.

Beispiel (der Cursor steht in Zeile 5/Spalte 3):

Vorher:

```
          AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
          BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
          CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
          DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Cursor -> EE■EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
          FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Nach <DBS>:

```
          AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
          BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
          CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
Cursor -> DD■EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
          FF
```

Das Gefährliche an dieser Funktion ist die Tatsache, daß eine ganze Zeile mit einem einzigen Tastendruck *unwiederbringlich* gelöscht wird. Stellen Sie sich vor, Sie wollen mit <DBS> ein paar Buchstaben löschen und befinden sich noch im Control-

Modus - schon sind statt einiger Buchstaben einige Zeilen verschwunden. Also Vorsicht!

Völlig harmlos ist dagegen die Umkehrung der Zeilenlösch-Funktion, das Einfügen von Zeilen:

<SHIFT><INSERT>

Damit schaltet man im Schreibmodus in den Insert-Modus und zurück. Hier im Control-Modus wird mit <SHIFT><INSERT> sofort an der Cursorzeile (die Zeile, in der sich der Cursor befindet) eine Leerzeile eingefügt, indem der Text ab der Cursorzeile um eine Zeile nach unten verschoben wird.

Wichtig: Der Cursor muß wieder am linken Rand der Zeile stehen (Spalte 1).

Beispiel (der Cursor steht am Anfang der Zeile 3):

Vorher:

```
          AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
          BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
Cursor -> ■CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
          DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
          EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
          FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Nach <SHIFT INSERT>:

```
          AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
          BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
Cursor -> ■
          CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
          DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
          EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
          FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Wenn der Cursor nicht am linken Rand der Zeile stehen sollte, ergibt sich derselbe Effekt wie schon beim Löschen von Zeilen: Es werden nicht mehr ganze Zeilen eingefügt und verschoben, sondern nur noch der Teil ab der Cursorspalte bis zum rechten Rand. Alles, was links vom Cursor steht, bleibt unverändert.

Beispiel (der Cursor steht in Zeile 3/Spalte 3):

Vorher:

```
           AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
           BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
Cursor →   CC■CCCCCCCCCCCCCCCCCCC
           DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
           EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
           FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Nach <SHIFT INSERT>:

```
           AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
           BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
Cursor →   CC■
           DDCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
           EEDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
           FFEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
             FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

Beim Einfügen von Zeilen kann allerdings etwas Unerwartetes passieren, wenn Sie versuchen, Zeilen einzufügen, aber keine Zeile mehr zur Verfügung steht (Zeile 250 nicht mehr frei).

In diesem Fall verschwindet glücklicherweise nicht ganz einfach die letzte Zeile, sondern die Einfügung wird gar nicht erst ausgeführt. Statt dessen verschwindet der Text, und es erscheint die Fehlermeldung:

```
Textspeicher voll!
```

In der kleinen Kontrollanzeige ist zudem "-Fehler! -" zu lesen.

StarTexter wartet nun so lange, bis Sie irgendeine Taste drücken, als Bestätigung dafür, daß Sie die Meldung gelesen haben. Danach wird der Text wieder normal angezeigt, allerdings wurde in den Schreibmodus zurückgeschaltet; dies ist im übrigen bei allen Fehlermeldungen der Fall!

Die beiden Funktionen Löschen und Einfügen von Zeilen bilden eine ideale Ergänzung: Wenn beispielsweise mit <SHIFT> <INSERT> zu viele Leerzeilen eingefügt wurden, lassen sich diese mit <DBS> schnell wieder löschen und umgekehrt.

AUTOMATISCHES BLÄTTERN IM TEXT

Wenn Sie sich im Control-Modus befinden, haben Sie die Möglichkeit, den Text etwas schneller "durchzublättern". Bei dieser Funktion ersparen Sie sich den ewig langen Druck auf die Cursortasten, wenn Sie ein weit entferntes Stück Text erreichen müssen. Mit der <+>- und <->-Taste können Sie nun (im Control-Modus) den Text schnell nach unten (mit <+>) oder nach oben (mit <->) rollen. Haben Sie einmal eine dieser Tasten gedrückt, so rollt der Text so lange in die entsprechende Richtung, bis Sie irgendeine andere Taste betätigen, außer eben der <+>- und <->-Taste.

MITTENZENTRIERUNG

Mittenzentrierung bedeutet, daß der Inhalt einer Zeile den gleichen Abstand zum linken und zum rechten Rand bekommen soll. Das Wort "Zentrieren" würde eigentlich diesen Sachverhalt genausogut beschreiben, jedoch ist die Abkürzung "M" für Mittenzentrierung besser geeignet als "Z" (für Zentrieren).

Das "Z" wird nämlich für die Funktion im nächsten Abschnitt benötigt. Also merken: "M" steht für Mittenzentrierung.

Was sollen diese Abkürzungen, werden Sie sich vielleicht fragen.

Fast alle StarTexter-Funktionen in diesem Kapitel werden mit einer bestimmten Buchstabentaste aufgerufen, die natürlich einen gewissen Bezug zur Funktion haben sollte, um sich diese leichter einprägen zu können.

Das Mittenzentrieren wird folgendermaßen aufgerufen:

<M>

Mit anderen Worten: Wenn (im Control-Modus) die Taste "M" gedrückt wird, erscheint *kein* kleines "m" auf dem Bildschirm (wie dies im Schreibmodus der Fall wäre), sondern die Zeile, in der der Cursor steht, wird zentriert.

Wo aber ist die Mitte? Die Mitte ist immer bei der Hälfte der eingestellten Zeilenlänge. Die Zeilenlänge ist voreingestellt auf 60 Zeichen, kann aber auch problemlos verändert werden. Wie das gemacht wird, erfahren Sie im Kapitel "Parameter".

Im Normalfall liegt die Mitte also bei Spalte 30. Bei der Mittenzentrierung wird der Text in der Zeile einfach so weit nach rechts geschoben (oder nach links gezogen), bis links und rechts von der Mitte (hier Spalte 30) gleich viele Buchstaben sind.

Bitte beachten Sie, daß bei zu großer Zeilenlänge und zu langem Text in der Zeile leicht Teile des Textes über den rechten Rand hinaus in die nächste Zeile geschoben werden können. Wenn Sie mit so großen Zeilenlängen arbeiten (größer als 80), empfiehlt sich eine andere Art der Zentrierung, die im Kapitel "Drucken" besprochen wird.

Doch nun ein Beispiel:

Zeilenlänge = 20, Mitte also 20/2 = 10

Der Cursor steht in der Zeile mit dem Wort "Überschrift", das zentriert werden soll. Zum besseren Verständnis sind darüber jeweils die Spaltennummern zu sehen:

Vor der Mittenzentrierung:

```
         1         1
12345678901234567890

Überschrift
```

Nach Drücken von <M>

```
         1         1
12345678901234567890

     Überschrift
```

Nach dem Zentrieren rückt der Cursor eine Zeile weiter. Wenn Sie also an den Anfang eines (formatierten) Textes gehen und die Taste <M> gedrückt halten, fährt der Cursor alle Zeilen von oben bis unten ab und zentriert sie. Das Ergebnis ist eine Art beidseitiger Flattersatz, der ganze Text ist zur Mitte hin orientiert; manchmal ein ganz origineller Effekt.

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß StarTexter bei der Zentrierung einer Zeile, die länger als die eingestellte Zeilenlänge ist (und deshalb auch nicht zentriert werden kann), den Befehl einfach ignoriert.

ANZEIGEARTEN

Das horizontale Rollen des Textes ermöglicht es, ein 80 Zeichen breites Papierformat auch auf einem Computer darzustellen, der nur 40 Zeichen pro Zeile anzeigen kann. Leider

hat dieser Trick den Nachteil, daß man zum Nach- oder Durchlesen von Textpassagen immer den Text rollen muß und somit niemals einen zusammenhängenden Abschnitt lesen kann.

Eine gewisse Abhilfe schafft hier schon die 80-Zeichen-Darstellung mit den verkleinerten Zeichen (einzuschalten mit <HELP>. Diese Anzeigeart ist aber ungünstig zu lesen und zudem noch etwas langsam (der Bildaufbau benötigt ca. eine Sekunde; man sieht dabei, wie der Text von oben nach unten, übrigens als Grafikbild, erscheint). Zum schnellen Überfliegen und zum Betrachten des Layouts genögt das vollkommen, an das Eintippen bzw. Editieren von Texten in diesem Modus ist aber gar nicht zu denken.

Den goldenen Mittelweg bietet hier die Verwendung von Halbzeilen. Die 80 Zeichen lange Zeile wird in zwei Halbzeilen zu je 40 Zeichen geteilt, die dann untereinanderliegend angezeigt werden. Statt 21 Zeilen sind dann zwar nur noch 10 1/2 Zeilen simultan zu sehen, dafür entfällt aber das lästige Hin- und Herrollen.

Wichtig: Dieser Modus ist nur eine andere Art, den Text anzuzeigen; der Text wird dadurch keineswegs verändert!

Als Orientierungshilfe dient sowohl die Zeilen-/Spaltenanzeige am unteren Bildschirmrand als auch die Orientierungsanzeige ganz oben (daher der Name).

Umgeschaltet wird zwischen der normalen Pseudo-80-Zeichen-Roll-Anzeige und dieser 40-Zeichen-Halbzeilen-Darstellung mit

<Z>

"Z" steht für Zeilenbreite (40 Spalten mit Halbzeilen oder 80 Spalten mit Scrolling). Jetzt wissen Sie auch, warum

Mittenzentrierung nicht einfach mit "Z" wie Zentrieren aufgerufen wird!

Ein einmaliger Druck auf <Z> schaltet in die 40-Zeichen-Darstellung (und danach in den Schreibmodus), ein nochmaliger Druck auf <Z> (nicht vergessen: im Control-Modus!) schaltet wieder in die 80-Zeichen-Roll-Anzeige zurück (und ebenfalls in den Schreibmodus). Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Sicher ist diese neue Art der Anzeige noch etwas ungewohnt, aber mit etwas Übung und unter Beachtung aller Orientierungshilfen werden Sie sich hoffentlich bald zurechtfinden.

RECHNEN

Achtung! Auch diese Funktion ist nur auf den ATARI XL- und XE-Computern ausführbar!

Häufiger als man glauben mag, kommt man in die Verlegenheit, bei einem Text irgend etwas ausrechnen zu müssen.

Warum aber dazu erst einen Taschenrechner suchen, wenn doch vor Ihnen ein Computer steht, der ja auch gut rechnen kann. Teilweise ist die Rechenfunktion von StarTexter sogar besser als ein Taschenrechner, da sie alle Rechenoperationen des ATARI zuläßt:

Symbol	Operation	Beispiel	Ergebnis
+	Addition:	23+77	= 100
-	Subtraktion:	100-23	= 77
*	Multiplikation:	8*25	= 200
/	Division:	200/8	= 25
^	Potenzierung:	2^16	= 25536

Symbol	Operation	Beispiel		Ergebnis
SQR(X)	Quadratwurzel:	SQR(4)	=	2
EXP(X)	Exponentialfunktion:	EXP(2)	=	7.3890599
LOG(X)	Logarithmusfunktion:	LOG(2)	=	.69314718
CLOG(X)	Zehnerlogarithmus:	CLOG(10)	=	1
SIN(X)	Sinus (im Bogenmaß):	SIN(0)	=	0
COS(X)	Cosinus:	COS(0)	=	1
ATN(X)	Arcustangens:	ATN(0)	=	0
SGN(X)	Vorzeichen:	SGN(-9)	=	-1
RND(1)	Zufallszahl (0<Z-1):	RND(1)	=	???
ABS(X)	Absolutwert:	ABS(-9)	=	9
INT(X)	Ganzzahlwert (Integer):	INT(.6)	=	0

Außerdem sind alle anderen im ATARI-BASIC üblichen Operanden (logische Verknüpfungen mit AND, OR usw., Stringfunktionen u.a.) erlaubt.

StarTexter hilft sich da mit einem ebenso genialen wie simplen Trick: Die Rechnungen werden als BASIC-Zeile "getarnt" und bei einem kurzen Sprung ins BASIC berechnet. Danach wird wieder zu StarTexter zurückgesprungen, und das Ergebnis wird übernommen — fertig.

Um also nun mit StarTexter rechnen zu können, müssen folgende Schritte unternommen werden:

1. Fahren Sie mit dem Cursor in eine freie Zeile, am besten ein paar Zeilen hinter dem Textende (z.B. <CTRL> <CLEAR> und zweimal <RETURN> drücken, das ist am einfachsten).

2. Stellen Sie den Cursor in die Spalte 1, also an den linken Rand dieser Zeile (<RETURN> macht das von selbst).

3. Tippen Sie (im Schreibmodus!) die Rechnung ein (beginnend am linken Rand, siehe Punkt 2).

4. Lassen Sie den Cursor hinter der Rechnung stehen (nach dem Eintippen also nicht mehr bewegen).

5. Schalten Sie mit der <ESC>-Taste in den Control-Modus, und drücken Sie < = > (die "ist gleich"-Taste).

Der Bildschirm wird kurz flackern, dann aber steht auch schon das Ergebnis der in der Zeile unter der Rechnung.

Ein Beispiel:

Vorher: `2-4+7-2+SQR(49)█`

Nach Drücken von < = >:

```
2-4+7-2+SQR(49)
█10
```

Es ist wichtig zu wissen, daß alle Texte (wie SQR, SIN, COS usw.) in Großschrift (siehe letztes Beispiel) eingegeben werden müssen.

Wenn kein Ergebnis ausgegeben wird, liegt ein Fehler vor: Überprüfen Sie in diesem Fall nochmals die Rechnung.

TABULATOREN

Tabulatoren sind ein sehr nützliches Hilfsmittel, wenn man sehr viele Tabellen und ähnliches in seinem Text unterbringen muß.

Die <TAB>-Taste haben Sie ja schon im Kapitel "*Der Schreibmodus* " kennengelernt, nur konnten Sie damals noch nicht besonders viel damit anfangen, da Sie noch nicht wußten, wie

die Tabulatormarken gesetzt werden. Wie dies geschieht, sollen Sie jetzt erfahren.

Schalten Sie zunächst mit der <ESC>-Taste den Control-Modus ein. Bewegen Sie nun den Cursor in die Spalte, in der eine Tabulator-Marke gesetzt werden soll, und drücken Sie dann einmal auf die <TAB>-Taste. Sie werden vielleicht momentan keine große Veränderung am Bildschirm feststellen, denn viel hat sich wirklich nicht getan. Nur wenn Sie oben, über der ersten Textzeile, den grauen Balken ansehen, werden Sie bemerken, daß genau über Ihrer eben markierten Spalte der Balken etwas dicker geworden ist. Dies ist Ihre gesetzte Tabulatormarke.

Um Ihre Marke gleich zu testen, verlassen Sie wieder (mit <ESC>) den Control-Modus, und positionieren Sie den Cursor in die Spalte 1 (am besten mit <RETURN>). Danach betätigen Sie einfach wieder die <TAB>-Taste. Der Cursor setzt sich jetzt genau in die Spalte, die Sie vorher markierten, und nun können Sie, von dieser Position aus, weiter Ihren Text eintippen.

Natürlich können Sie diese Tabulatormarke auch wieder löschen. Dazu schalten Sie einfach den Control-Modus ein und setzen den Cursor genau in die Spalte, in der Sie Ihre Marke gesetzt haben, und drücken wieder die <TAB>-Taste. Wenn Sie jetzt wieder den oberen grauen Balken betrachten, so werden Sie keine Markierung mehr finden, was bedeutet, daß Ihre Tabulatormarke gelöscht ist. Sie können also durch einfaches Wiederanwählen derselben Tabulatormarke diese wieder löschen.

Natürlich kann man nicht nur einen einzigen Tabulator setzen, und so sind Sie mit Ihrer Anzahl von Tab´s (Tabulatormarken) nur auf die Zeilenlänge von 80 Zeichen beschränkt. Setzen Sie doch einfach mal ein paar Tab´s, und probieren Sie diese gleich im Schreibmodus aus.

Haben Sie jetzt einmal eine Reihe von Tab´s gesetzt und benötigen Sie diese später nicht mehr, wäre es natürlich umständlich, jeden Tab einzeln zu löschen. Sollten Sie also einmal alle Tab´s auf einmal löschen wollen, dann betätigen Sie einfach (im Control-Modus) die Tastenkombination <SHIFT> <TAB>, und im Nu sind sämtliche Tabulatormarken aus StarTexter´s Gedächtnis gestrichen.

Nun gibt es noch eine Besonderheit bei den ganzen Tabulator-Befehlen, nämlich den bei der Besprechung der <RETURN>-Taste schon erwähnten *Fixpunkt* .

Dieser frei festlegbare Punkt hat die Funktion, daß der Cursor beim Druck auf die <RETURN>-Taste nicht in die Spalte 1 springt, sondern eben in die Spalte, in der der Fixpunkt gesetzt wurde. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn man einen eingerückten Text schreiben möchte.

Um den Fixpunkt festzulegen, sind folgende Schritte notwendig: Markieren Sie zunächst in der Spalte einen Tab, in der Sie den Fixpunkt festlegen wollen. Dann schalten Sie wieder zurück in den Schreibmodus, setzen den Cursor vor Ihre Markierung und tippen dann die Tastenkombination <CTRL> <TAB>. Hiermit haben Sie nun Ihren Fixpunkt festgelegt, der sich durch eine hervorgehobene Stelle im unteren grauen Balken bemerkbar macht. Das Prinzip ist also folgendermaßen: Der Fixpunkt wird dort festgelegt, wo sich der nächste Tab befindet.

Falls Sie nun auch diesen Fixpunkt nicht mehr benötigen, bieten sich zwei Methoden an, ihn wieder zu löschen. Erstens können Sie mit der oben bereits besprochenen Funktion <SHIFT> <TAB> alle Tab´s löschen und so auch Ihren Fixpunkt unwirksam machen. Die zweite Möglichkeit: Sie betätigen (im Schreibmodus) die Tasten <TAB> oder <CTRL> <TAB>.

SUCHEN UND ERSETZEN

Das Suchen und eventuelle Austauschen eines Wortes oder eines Ausdrucks im Text ist eine Operation, die nur ein Textverarbeitungsprogramm bieten kann. Das langwierige Suchen nach bestimmten Wörtern erledigt der Computer in Windeseile, und er übersieht dabei nichts.

Aufgerufen wird diese Operation ähnlich wie die Rechenfunktion:

1. Stellen Sie den Cursor in eine leere Zeile. Dabei ist aber zu beachten, daß StarTexter immer in der ersten Zeile mit dem Suchen (bzw. Ersetzen) beginnt und in dieser leeren Zeile aufhört. Es wird also immer vom Textanfang bis zu dieser leeren Zeile gesucht. Wenn der ganze Text durchsucht werden soll, muß der Cursor folglich an eine Stelle hinter das Textende gefahren werden.
2. Stellen Sie den Cursor dort in die Spalte 1, also ganz an den linken Rand der aktuellen Zeile.
3. Schreiben Sie nun, vom linken Rand beginnend, das Suchwort (und eventuell das Ersatzwort) in die Zeile. Dabei sind drei verschiedene Schreibweisen möglich, je nachdem, ob Sie nur Suchen, Suchen und Ersetzen mit Quittierung oder Suchen und Ersetzen ohne Quittierung haben wollen:

Suchwort

→ Suchen

Wird nur der zu suchende Ausdruck eingegeben, so durchsucht StarTexter den Text von Zeile 1 ab bis zu der Zeile, in die Sie das Suchwort eingetippt haben, nach diesem Wort oder Ausdruck.

Oft genügt es, wenn nur ein Teil des gesuchten Ausdrucks angegeben wird. Wenn nach "StarTexter" gesucht werden soll, genügt sicher schon die Angabe von "StarT" als Suchwort. Genausogut könnte man auch nach einzelnen Buchstaben suchen lassen.

Suchwort=Ersatzwort

→ Suchen/Ersetzen mit Quittierung

Steht hinter dem Suchwort ein Gleichheitszeichen, gefolgt von einem weiteren Ausdruck, bedeutet das, daß nach dem ersten Wort (Suchwort) gesucht werden soll. Ist es gefunden, kann man es durch das Ersatzwort ersetzen lassen (oder auch nicht). Wenn das Suchwort durch das Ersatzwort ersetzt werden soll, bestätigt man mit <RETURN>; drückt man dagegen die Leertaste, bleibt das Suchwort unverändert stehen. Folgt nach dem Gleichheitszeichen kein Ersatzwort, so wird das Suchwort vollständig gelöscht.

Suchwort==Ersatzwort

→ Suchen/Ersetzen ohne Quittierung

Folgen nach dem Suchwort zwei Gleichheitszeichen und ein Ersatzwort, so ersetzt StarTexter das Suchwort sofort, ohne nachzufragen, durch das Ersatzwort.

Auch hier gilt: Wenn kein Ersatzausdruck angegeben wird, werden die zu suchenden Wörter gelöscht. (Vorsicht: Es erfolgt keine Rückfrage mehr.)

4. Lassen Sie den Cursor hinter dem gerade eingetippten Text stehen (nach der Eingabe einfach nicht mehr bewegen).

5. Schalten Sie mit <ESC> in den Control-Modus, und drücken Sie auf "S" (die ganz normale Buchstabentaste).

"S" steht für "Suchen" und läßt sich daher leicht merken (ebenso wie die Funktionen <Z> (40/80-Zeichen-Anzeigeart), <M> (Mittenzentrierung) und <=> (Rechnen), die Sie schon kennengelernt haben).

Sobald <S> gedrückt worden ist, beginnt StarTexter zu suchen. Wenn statt dessen die Fehlermeldung

```
Kein Suchwort !?
```

erscheint, haben Sie vergessen, den Suchausdruck einzugeben, oder Sie haben den Cursor an die falsche Position gestellt (siehe Punkt 4).

Sie werden sehen, wie der Cursor (beginnend mit Zeile 1) den Text durchläuft, um das Suchwort zu finden. Der Cursor ist zwar immer nur am Zeilenanfang zu sehen, gesucht wird aber natürlich in der ganzen Zeile.

Dieser Suchvorgang läßt sich übrigens mit der <ESC>-Taste unter- bzw. abbrechen. Wie das genau zu machen ist, wurde bereits in dem Abschnitt *Was sonst noch wichtig ist* erklärt.

Wenn StarTexter nichts findet, bricht er die Suche bei der Zeile mit dem Such- /Ersatzwort ab und schaltet wieder zurück in den Schreibmodus.

Hat StarTexter den gesuchten Text gefunden, leuchtet der Cursor (genau wie bei einer Unterbrechung) fortwährend auf und steht dabei am Anfang des gefundenen Ausdrucks.

Wenn Sie nur nach etwas suchen lassen, schreibt StarTexter --Break-- (Unterbrechung) in die Kontrollanzeige links unten am Bildschirm. Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

<ESC>

Ein Druck auf diese Taste bricht die Suchoperation ab (und schaltet wieder in den Schreibmodus zurück).

<RETURN> oder **<SPACE>**

Mit der <RETURN>-Taste oder der Leertaste (SPACE) lassen Sie StarTexter weitersuchen.

Anders bei der Funktion "Suchen/Ersetzen mit Quittierung": In diesem Fall steht in der Kontrollanzeige die Frage "Ersetzen?". Darauf können Sie mit folgenden Tasten reagieren:

<ESC>

Diese Taste bricht das Suchen/Ersetzen ab und schaltet in den Schreibmodus zurück.

<SPACE>

Die Leertaste ersetzt den alten Ausdruck *nicht* durch das Ersatzwort (verändert also nichts) und sucht weiter.

<RETURN>

Die <RETURN>-Taste ist die positive Bestätigung der Rückfrage. Durch Drücken dieser Taste wird der alte Ausdruck (das Suchwort) durch den neuen Ausdruck (das Ersatzwort) ersetzt. Nach erfolgtem Austausch wird weitergesucht.

die erste Zeile des Textblocks, den Sie bearbeiten wollen, und drücken (im Control-Modus) auf die Taste

<A>

<A> steht für Anfang des Blocks.

Ganz links oben auf dem Bildschirm muß jetzt in dem hellen Feld die Zeilennummer der Zeile stehen, die Sie gerade als Blockanfang gekennzeichnet haben.

Nun stellen Sie den Cursor in die letzte Zeile des gewünschten Textblocks. Die Zeilennummer darf selbstverständlich nicht niedriger sein als die der Blockanfangszeile. Drücken Sie jetzt auf

<E>

<E> steht für Ende des Blocks.

Die Zeilennummer dieser Zeile wird rechts oben auf dem Bildschirm erscheinen. Diese Zahl muß gleich oder größer als die links oben stehende Zahl des Blockanfangs sein. Wenn nicht, wiederholen Sie einfach die Markierungen. Blockanfang und Blockende können beliebig oft markiert werden.

Wenn Sie allerdings mit <ESC> in den Schreibmodus zurückschalten, werden beide Kennzeichnungen gelöscht.

Ist der Block richtig markiert, wird er sofort hell leuchtend vom übrigen Text hervorgehoben. Sie wissen also immer, wo sich der Block befindet und ob Sie ihn richtig definiert haben.

Mit Hilfe der folgenden Tasten können Sie die Textblöcke bearbeiten: **L, R, T, I, O, C.**

Die ersten beiden Befehle rollen den Block:

<L>

Mit <L> wird der Block um eine Position nach links gerollt. Das bedeutet: Alle Zeichen des Blocks wandern eine Spalte nach links; die Zeichen am linken Rand (in Spalte 1) verschwinden aber nicht einfach, sondern erscheinen am rechten Rand (Spalte 80) derselben Zeile wieder. Wenn man <L> 80mal drückt, ist der Block wieder im Originalzustand.

<R>

<R> funktioniert im Prinzip genau wie <L>, nur wird der Textblock jetzt rechtsherum gerollt.

Diese Rollfunktionen dienen hauptsächlich dem schnellen Einrücken von Textabschnitten, aber auch (meist in Verbindung mit Einfügen/Löschen von Zeilenteilen) dem Verschieben von spaltenartigen Texten. Experimentieren Sie ruhig mit diesen Operationen, sicher entdecken Sie noch viele andere Möglichkeiten.

<T>, **<I>** und **<O>** ermöglichen ein Kopieren des markierten Textabschnitts an eine andere Stelle im Text. Dazu setzen Sie den Cursor zunächst in die Zeile, wo der zu kopierende Block später stehen soll. Außer bei der <O>-Funktion kann dort ruhig schon etwas stehen, der Block wird nämlich an dieser Stelle eingefügt.

Im Gegensatz zu allen anderen Operationen beziehen sich die aufrufenden Befehlstasten <T>, <I> und <O> auf englische Bezeichnungen. Dadurch kommt es nicht zu Überschneidungen mit den schon belegten Tasten. Ein Beispiel: I steht für *Insert*,

Haben Sie den Modus *Suchen/Ersetzen ohne Quittierung* gewählt (zwei Gleichheitszeichen zwischen Such- und Ersatzwort), so können Sie am Bildschirm jeden einzelnen Austausch beobachten, da der Cursor zu jedem Ausdruck hinspringt, den StarTexter ersetzt.

Zum Abschluß zeigen wir noch einige Beispiele. Das schwarze Feld gibt immer die Cursor-Position vor dem Aufruf der Funktion mit <S> an.

```
Tomate■
```

Suchen nach dem Wort "Tomate"; gefunden wird zum Beispiel:

Tomate.
Tomaten
Tomatenketchup
Tomatensuppe

usw.

```
mat■
```

Suchen nach dem Wort "mat"; gefunden wird zum Beispiel:

mathematisch
Tomate
matt
Automaten
Proklamation

usw.


```
Ceylon=Sri Lanka■
```

Suchen nach "Ceylon"; wenn das Wort gefunden ist, wird nachgefragt, ob es auch wirklich durch "Sri Lanka" ersetzt werden soll.

```
Herr ==■
```

Jedes "Herr" im durchsuchten Text wird bedingungslos gelöscht; wichtig: Auch das Leerzeichen nach "Herr" verschwindet. Aus "Hallo Herr Müller" wird also "Hallo Müller".

```
B==A■
```

Jedes A wird ohne Rückfrage durch ein B ersetzt, aus "ABBA" würde demnach "BBBB".

```
=Pflaume■
```

Das führt zu der Fehlermeldung *Kein Suchwort!?*

BLOCKOPERATIONEN

Blockoperationen sind Funktionen, die mit Textblöcken ausgeführt werden. Bei StarTexter sind Blöcke immer zeilenorientiert. Ein zeilenorientierter Block kann aus mindestens einer Zeile und höchstens 250 Zeilen bestehen.

Bevor man mit einem Block arbeiten kann, muß er zuerst einmal definiert werden. Dazu verschieben Sie den Cursor in

also Einfügen, denn Einfügen kann nicht mit E aufgerufen werden, da mit E das Blockende markiert wird.

Hier die drei Kopierfunktionen im einzelnen:

<T>

Mit <T> (*Transfer* = Verschieben) wird der Textblock an eine andere Stelle im Text verschoben. Verschieben bedeutet: Der Block wird an seinem ursprünglichen Platz gelöscht und an der neuen Position eingefügt. Ein Beispiel:

Vorher (die erste Zeile AAAA ist der markierte Block, der an die Stelle zwischen CCCC und DDDD verschoben werden soll. Der Cursor steht deshalb in der DDDD-Zeile, da an dieser Stelle die erste Zeile eines jeden Textblocks erscheinen wird):

```
AAAAAAAAAAAAAA
BBBBBBBBBBBBBB
CCCCCCCCCCCCCC
█DDDDDDDDDDDDD
```

Nach dem Verschieben mit <T> (Transfer):

```
BBBBBBBBBBBBBB
CCCCCCCCCCCCCC
█AAAAAAAAAAAAA
DDDDDDDDDDDDDD
```

<I>

Mit <I> (*Insert* = Einfügen) wird der Textblock an eine andere Stelle im Text kopiert. Kopieren heißt: Der Block wird an dem neuen Ort eingefügt, bleibt aber im Gegensatz zum Verschieben an der ursprünglichen Stelle unverändert erhalten.

Ein Beispiel:

Vorher (die erste Zeile AAAA ist der markierte Block, der zwischen die Zeilen CCCC und DDDD kopiert werden soll. Der Cursor steht deshalb wieder in der DDDD-Zeile.):

```
AAAAAAAAAAAAAA
BBBBBBBBBBBBBB
CCCCCCCCCCCCCC
█DDDDDDDDDDDDD
```

Nach dem Kopieren mit <I> (Insert, Kopieren mit Einfügen):

```
AAAAAAAAAAAAA
BBBBBBBBBBBBB
CCCCCCCCCCCCC
█AAAAAAAAAAAA
DDDDDDDDDDDDD
```

<O>

Mit <O> (*Overlay* = Überlagern, sinngemäß Überkopieren) wird der Textblock an eine andere Stelle im Text kopiert, ohne aber einen dort eventuell schon vorhandenen Text zu verschieben. Der Block wird also nicht eingefügt, sondern überschreibt den Text an dieser Stelle. Wie bei Insert bleibt der Block dabei an der alten Stelle erhalten.

Zu beachten ist zweierlei:

1. Leerzeichen werden nicht kopiert; mit anderen Worten: Die Leerzeichen des Textblocks überschreiben nichts.

2. Wegen der möglichen Gefahr einer Zerstörung wichtiger Teile des Textes durch das Überkopieren wird diese Funktion nicht sofort nach dem Drücken von <O> ausgeführt. Statt

dessen schaltet StarTexter sicherheitshalber erst einmal in den Unterbrechungsmodus. Mit <ESC> können Sie die Operation abbrechen: <RETURN> dagegen startet den Kopiervorgang.

Dazu wieder ein Beispiel:

Vorher (die erste Zeile AAAA ist der markierte Block, der über DDDD kopiert werden soll):

```
AAAAAAAAAAAAAA
BBBBBBBBBBBBBB
CCCCCCCCCCCCCC
■DDDDDDDDDDDDDDDDD
```

Nach dem Kopieren mit <O> (Overlay, Überkopieren):

```
AAAAAAAAAAAA
BBBBBBBBBBBB
CCCCCCCCCCCC
■AAAAAAAAAAAADDDD
```

Das Kopieren mit Overlay ist eigentlich weniger gebräuchlich. Der Einsatz beschränkt sich meist auf Layout-Aufgaben (in Verbindung mit dem Rollen) oder auf das schnelle Kopieren langer Textabschnitte.

Bleibt noch zu sagen, daß die Blockmarkierungen nach jedem Kopieren gelöscht werden. StarTexter befindet sich dann aber immer noch im Control-Modus.

Der Kopiervorgang (bei <T>, <I> und <O>) läßt sich mit der Escape-Taste wie gewohnt unter oder abbrechen.

<C> ist die noch übrig bleibende Taste bei den Blockoperationen. C bedeutet CLEAR (Löschen), d.h. daß mit dieser Funktion Blöcke gelöscht werden können. Die Handhabung ist

wie immer denkbar einfach: Sie markieren zunächst den Block, den Sie löschen möchten und betätigen dann (selbstverständlich noch im Control-Modus) die Taste

<C>

Sofort werden die markierten Zeilen gelöscht und die unter diesem Block liegenden Zeilen nach oben gezogen, so daß dort kein großes Loch klafft, wo Sie eben den Block gelöscht haben. Hier wieder ein Beispiel:

Vorher (die Zeilen 2 und 3 sind der markierte Block, der gelöscht werden soll):

```
AAAAAAAAAAAAAAAAA
BBBBBBBBBBBBBBBBB
■CCCCCCCCCCCCCCCC
DDDDDDDDDDDDDDDDD
```

Nach dem Löschen mit <C> (Clear):

```
AAAAAAAAAAAAAAAAA
DDDDDDDDDDDDDDDDD
■
```

TEXT LÖSCHEN

Kleinere Textabschnitte löscht man am besten mit der Zeilenlöschfunktion (<DELETE BACK SPACE>) oder mit der Blocklöschfunktion. Oft will man aber einfach nur schnell den ganzen Text oder einen bestimmten Resttext verschwinden lassen.

Positionieren Sie den Cursor dazu in der Zeile, ab der der Text gelöscht werden soll. Ist das beispielsweise die Zeile 100, so werden die Zeilen 100 bis 250 (Ende des Textspeichers) ge-

löscht. Soll der ganze Text gelöscht werden, muß der Cursor in die Zeile 1 gestellt werden.

Das Löschen wird mit folgender Taste eingeleitet:

<C>

Die <C>-Taste kennen Sie ja schon vom Blocklöschen, sie bedeutet auch hier *Clear* (Löschen).

Nachdem Sie <C> gedrückt haben (im Control-Modus), erscheint die Meldung *Löschen !?!* in der Kontrollanzeige.

Das bedeutet, daß StarTexter nicht sofort nach der Betätigung der Taste <C> den Text löscht, sondern erst auf eine Bestätigung des Löschbefehls wartet.

Der Text, der gelöscht werden soll, blinkt, damit Sie immer sehen, ob sich der Cursor an der richtigen Zeile befindet. Außerdem soll das Blinken eine Warnung vor dem bevorstehenden Löschen sein.

Sollte der Cursor nicht an der richtigen Stelle gewesen sein, so können Sie dies jetzt noch nachträglich korrigieren.

<CRSR UP> und **<CRSR DOWN>**

Mit diesen beiden Tasten können Sie den Cursor in die richtige Zeile bringen.

Sobald Sie in der richtigen Zeile sind, drücken Sie

<RETURN>

Nun wird augenblicklich der blinkende Textabschnitt (alles von der Zeile, in der der Cursor steht, bis zum Textende) gelöscht.

Danach kehrt StarTexter in den Schreibmodus zurück.

Bedenken Sie: Ein einmal gelöschter Text kann nicht mehr zurückgeholt werden!

Sollten Sie versehentlich <C> gedrückt haben, so genügt es, wenn eine andere Taste (außer <CRSR UP>, <CRSR DOWN> und <RETURN>) gedrückt wird (zum Beispiel die <ESC>-Taste. StarTexter schaltet dann sofort in den Schreibmodus zurück.

Ein Beispiel für das Löschen des ganzen Textes:

Mit <SHIFT> <CLEAR> gelangt man an den Anfang des Textspeichers. Im Control-Modus wird mit <C> die Löschfunktion aktiviert und anschließend <RETURN> gedrückt.

MENÜS

Computer-Menüs zeigen auf dem Bildschirm eine Reihe von Funktionen an, aus denen Sie eine ganz bestimmte Funktion auswählen können. Die Funktionen eines solchen Menüs sind meist zu einem ganz bestimmten Themenbereich zusammengefaßt worden.

Die Vorzüge der Menütechnik sind Übersichtlichkeit, kein Erlernen von Befehlskombinationen und Auflockerung der eintönigen Textanzeige. Nachteil: Es kostet mehr Zeit, bis man eine bestimmte Operation ausführen kann.

Deshalb beschränkt sich StarTexter auch auf drei Hauptmenüs und ein kleines Untermenü. Die Funktionen dieser Menüs sind größtenteils selbst schon etwas zeitaufwendiger, so daß die Zeit zum Anwählen des Menüpunktes nicht so sehr ins Gewicht fällt.

Alle drei Menüs werden im Control-Modus mit den Funktionstasten <OPTION>, <SELECT> und <START> aufgerufen.

<OPTION>

führt ins Parametermenü. Hier lassen sich 30 Parameter einstellen – Allgemeines, Druckerparameter und Farben.

<SELECT>

dient zum Aufruf des Diskettenmenüs. Alle Operationen, die mit der Floppy zu tun haben, können in diesem Menü angewählt werden. Dazu gehört beispielsweise das Laden und Speichern von Texten.

<START>

führt in das Druck-/Format-Menü. Sowohl das Drucken als auch das Formatieren sind in diesem Menü zusammengefaßt. Beide Funktionen haben nämlich etwas gemeinsam: Solange kein Text im Speicher steht, ist Drucken oder Formatieren sinnlos.

Sollten Sie dennoch versuchen, ohne Text im Speicher in dieses Menü zu gelangen, wird folgende Fehlermeldung erscheinen:

```
Kein Text vorhanden.
```

Alle Menüs haben ein paar Gemeinsamkeiten:

- Mit <CRSR UP>, <CRSR DOWN> wird der gewünschte Menüpunkt angewählt. Die angewählte Funktion leuchtet jeweils hell auf.

- <CRSR LEFT>, <CRSR RIGHT> ändert eventuell vorhandene Werte ab. <CURSOR RECHTS> erhöht den Wert in der aktuellen Zeile um 1. <CURSOR LINKS> verringert ihn um 1. Alle Parameter werden übrigens auf diese Weise eingestellt.
- <RETURN> startet die angewählte Funktion. Eine Ausnahme: Im Parametermenü schaltet diese Taste zwischen drei Blöcken von jeweils 10 Parametern um.
- Mit <ESC> verläßt man jedes Menü und gelangt wieder in den Schreibmodus.

Kapitel 4

Parameter

In das Parametermenü gelangen Sie, wenn Sie (im Control-Modus) die Funktionstaste betätigen:

<OPTION>

Sobald Sie diese Taste gedrückt haben, erscheinen die ersten zehn Parameter auf dem Bildschirm:

```
Einrücken:          10
Zeilenlänge:        60
Blocksatz:           1
Trennungen:          0
Tastatur QWERTZ:     0
Word-Wrap:           1
Steuerzeichen 6:    27
Steuerzeichen 7:    96
Steuerzeichen 8:    97
Steuerzeichen 9:    98
```

Der erste Parameterpunkt *Einrücken* ist momentan hell hervorgehoben. Das bedeutet, daß der zu *Einrücken* gehörende Wert (voreingestellt auf 10) verändert werden kann. Die Zahl in der aktuellen Zeile kann dabei Werte von 0 bis 255 annehmen. Ändern läßt sich dieser Wert mit den Cursortasten

<CRSR LEFT> und <CRSR RIGHT>

Einrücken ist aber nur einer von den zehn angezeigten Parametern. Um auch die anderen neun Werte verändern zu können,

verwenden Sie die Cursortasten

<CRSR UP> und **<CRSR DOWN>**

Mit <CTRL> <CRSR DOWN> gelangen Sie zum darunterliegenden Parameter, mit <CTRL> <CRSR UP> zum darüberliegenden. Der angewählte Punkt leuchtet jeweils hell auf, den Wert in dieser Zeile können Sie dann mit <CRSR LEFT> und <CRSR> <RIGHT> einstellen.

Zehn Parameter können Sie jetzt schon nach Belieben variieren. Diese Werte sind hauptsächlich beim Formatieren und Drucken wichtig, doch dazu später mehr.

Zunächst interessieren Sie sicher die restlichen 20 Parameter. Um eine gewisse Übersicht zu wahren, sind die 30 verschiedenen Werte in drei Tafeln zu je 10 Werten zerlegt worden; den ersten Zehnerblock kennen Sie bereits.

Mit der <RETURN>-Taste lassen sich nun nacheinander alle drei Blöcke anwählen. Nach einmaligem Druck auf <RETURN> wird also Block 2 angezeigt; beim nächsten Druck der letzte. Nach einer weiteren Betätigung der <RETURN>-Taste erscheint wieder Block 1.

Hier sehen Sie den zweiten Parameterblock. Die Werte dieses Blocks beziehen sich fast ausschließlich auf das Drucken:

Zeilenabstand:	**36**
Zeilen/Seite:	62
Randvorschub:	10
Einzelblätter:	1
Schriftart:	0
Abst. Kopfzeile:	1
Abst. Fußzeile:	1
Auto Line Feed:	0
S/E Zeichen: (=):	61
Grafikmodus:	4

Und schließlich noch der dritte und letzte Zehnerblock, der bei nochmaligem <RETURN> erscheint. Es geht dabei hauptsächlich um Farbeinstellungen:

Hintergrund:	**192**
Schrifthelligkeit:	9
Blockhelligkeit:	15
Rahmenfarbe:	2
Controlcursor:	116
Schreibcursor:	38
Orientierungen:	15
80-Zeichen:	1
*Zeichensatz:	1
*Druckertyp:	4

<ESC>

Mit der <ESC>-Taste verläßt man das Parametermenü (genauer: alle Menüs) und gelangt wieder in den normalen Schreibmodus.

Wichtig: Alle Veränderungen der Parameter sind sofort wirksam. Allerdings nur so lange, bis der Computer ausgeschaltet und StarTexter neu geladen wird. Dann haben die Parameter wieder ihre ursprünglichen Werte.

Damit Sie Ihre individuellen Werte nicht nach jedem Neustart des Programms neu einstellen müssen, ist es möglich, im Diskettenmenü den Punkt *Parameter speichern* anzuwählen. Die Standardwerte auf der Programmdiskette werden dabei durch Ihre eigenen Parameter ersetzt.

Nun wollen wir die einzelnen Parameter genau beschreiben:

Einrücken:

Jeder Text wird beim Ausdrucken um die Anzahl Stellen vom linken Rand weg eingerückt, die der Wert bei *Einrücken* angibt.

Zeilenlänge:

Sowohl beim Formatieren am Bildschirm als auch beim Formatdruck (Formatieren beim Drucken) gibt dieser Wert die maximale Länge einer Zeile an. Das *Einrücken* ist völlig unabhängig von der Zeilenlänge (und umgekehrt). *Zeilenlänge* und *Einrücken* zusammen sollten die maximale Anzahl der Zeichen pro Zeile des Druckers nicht überschreiten (80 Zeichen/Zeile bei ATARI-Druckern)!

Sollte die Zeilenlänge alleine schon einen Wert von 79 überschreiten, so ist eine Bildschirmformatierung nicht mehr möglich. Ein solcher Versuch wird mit der Fehlermeldung

```
Zeilenlänge zu groß!
```

abgebrochen. In diesem Fall sollten Sie den Formatdruck einsetzen.

Blocksatz

Dieser Wert wird bei der Komplett-Formatierung sowie beim Formatdruck gebraucht. Der Wert 0 bedeutet: Kein Blocksatz (Randausgleich); 1 bedeutet: Blocksatz erwünscht. Andere Werte als 0 und 1 sind nicht sinnvoll; größere Werte haben dieselbe Wirkung wie 1. 0 und 1 kommen auch bei einigen anderen Parametern vor (Trennungen, Tastatur QWERTZ, Word-Wrap, Einzelblätter). 0 bedeutet dabei immer "Nein"; 1 (bzw. ein Wert ungleich 0) immer "Ja".

Trennungen

Wenn hier der Wert 1 steht, fragt StarTexter beim Bildschirm-Formatieren (und bei der Komplett-Formatierung) in (fast) jeder

Zeile nach, ob Sie ein Wort trennen wollen oder nicht. Die Möglichkeiten reichen aber weit über das einfache Trennen hinaus, so daß besondere Texte (beispielsweise mit kleiner Zeilenlänge oder mit vielen Steuerzeichen) besser mit *Trennen* formatiert werden sollten. Ein Trennen ist beim Formatdruck nicht möglich.

0 bedeutet: Keine Trennungen erwünscht.

Tastatur QWERTZ

0 bedeutet: Alle Tasten haben die normale Funktion, die deutschen Umlaute werden mit Hilfe der Funktionstasten aufgerufen.

1 bedeutet: Einige Tasten werden vertauscht, um eine deutsche Norm-Tastatur zu simulieren. Vertauscht werden Z, Y und die Umlaute. Wenn Sie 1 bei *Tastatur QWERTZ* eingestellt haben und nun beispielweise Z drücken, erscheint ein Y im Text. Die Texte selbst sind natürlich völlig gleich, ganz egal, ob sie mit QWERTZ=1 oder mit QWERTZ=0 eingegeben worden sind.

Die Veränderungen bei eingeschalteter QWERTZ-Belegung sehen im einzelnen folgendermaßen aus:

```
z=y                 <SHIFT><,>=;
Z=Y                 <SHIFT><.>=:
ä (<START<A>)=+     Ä (<SELECT><A>)=<SHIFT><+>
ö (<START<O>)=;     Ö (<SELECT><O>)=<SHIFT><;>
ü (<START<U>)=-     Ä (<SELECT><U>)=<SHIFT><->
ß (<START<S>)=<     § (<SELECT><P>)=<SHIFT><8>
```

Die mit dieser Belegung verlorengegangenen Zeichen +, - und < erhält man nun mit gleichzeitiger Betätigung einer dieser Tasten mit der <START>-Taste.

Word-Wrap

Mit Word-Wrap bezeichnet man die Fähigkeit einer Textverarbeitung, Wörter, die die maximale Zeilenlänge überschreiten, sofort beim Eingeben des Textes in die neue Zeile zu ziehen. Das Ergebnis ist ein Text, der viel besser am Bildschirm zu lesen ist, insofern der Anwender nicht doch darauf besteht, am Zeilenende ein Wort zu trennen, anstatt es voll in die neue Zeile zu übernehmen. Der große Vorteil dieser Funktion ist auch die Tatsache, daß Sie nach der Eingabe des Textes keine Formatierung mehr vornehmen müssen, da diese ja schon während der Texteingabe vollzogen wird.

0 bedeutet: Die Word-Wrap-Funktion ist nicht aktiv.
1 bedeutet: Die Word-Wrap-Funktion ist eingeschaltet.

Steuerzeichen 6-9

Trifft StarTexter beim Drucken auf eines dieser vier frei definierbaren Steuerzeichen, so sendet er den hier eingestellten Wert zum Drucker. Damit lassen sich zum Beispiel Zeichen übertragen, die man nicht über die Tastatur eingeben kann.

Wie man die Steuerzeichen in den Text einfügen kann, wird im Kapitel *Drucken* beschrieben.

Zeilenabstand

Dieser Parameter gibt den Abstand der Zeilen auf dem Drucker in x/216 Zoll an (sofern der Drucker über einen einstellbaren Zeilenabstand verfügt).

Dabei gilt für x folgende Tabelle:

x=36 → Einfacher Zeilenabstand (1/6 Zoll)
x=54 → Eineinhalbfacher Zeilenabstand (1/4 Zoll)
x=72 → Doppelter Zeilenabstand (1/3 Zoll)

Die Voreinstellung (36) entspricht also dem einfachen Zeilenabstand. *Wenn Ihr Drucker den Zeilenabstand nicht variieren kann, stellen Sie den Parameterwert bitte auf 0.*

Zeilen/Seite

Dieser Wert gibt an, wie viele Zeilen auf eine Seite gedruckt werden sollen (ausschließlich der Ränder oben und unten).

Randvorschub

Dieser Wert hat nur Bedeutung, wenn Sie mit Endlospapier arbeiten. StarTexter geht dann beim Ausdruck folgendermaßen vor:

Er druckt so viele Zeilen, wie bei *Zeilen/Seite* angegeben sind. Dann schiebt er um so viele Zeilen vor, wie hier bei *Randvorschub* eingestellt ist (um die Papierperforation zu überspringen), und alles beginnt wieder von vorn.

Randvorschub und *Zeilen/Seite* zusammen müssen die Anzahl der Zeilen ergeben, die beim jeweiligen Zeilenabstand maximal auf eine Seite passen (ohne Ränder).

Ein paar Vorschläge für normales 12-Zoll-Papier:

Einfacher Zeilenabstand:
62 Zeilen/Seite, Randvorschub 10

Eineinhalbfacher Zeilenabstand:
40 Zeilen/Seite, Randvorschub 8

Doppelter Zeilenabstand:
31 Zeilen/Seite, Randvorschub 5

Einzelblätter

0 bedeutet: Es wird Endlospapier verwendet; am Ende jeder Seite wird um so viele Zeilen vorgeschoben, wie bei Randvorschub angegeben ist.

1 bedeutet: Es werden Einzelblätter verwendet; am Ende jedes Blattes werden Sie aufgefordert, ein neues Blatt einzulegen. Ein Randvorschub findet nicht statt.

Schriftart

Manche Drucker bieten die Möglichkeit, mit einer kleinen Codesequenz und einem Parameter eine bestimmte Schriftart voreinstellen zu können. Vor jedem Audruck wird diese Codesequenz (siehe *Installation*), gefolgt von diesem Wert, an den Drucker geschickt.

Hat Ihr Drucker diese Möglichkeit nicht, so stellen Sie Schriftart bitte unbedingt auf 0.

(1)	Kopfzeile
(1)	Abstand Kopfzeile
(58)	Text
(1)	Abstand Fußzeile
(1)	Fußzeile
(10)	Randvorschub

Layout eines Ausdrucks mit Kopf- und Fußzeile

Abst. Kopfzeile (Abstand der Kopfzeile)

Dieser Wert legt fest, wie viele Zeichen zwischen der Kopfzeile und dem eigentlichen Text erscheinen sollen. Wenn keine Kopf-

zeile gewünscht wird (im Druckermenü einzustellen), hat diese Zahl keine Bedeutung.

Abst. Fußzeile (Abstand der Fußzeile)

Wie bei *Abstand der Kopfzeile* gibt dieser Parameter an, welchen Abstand die Fußzeile vom Text haben soll.

Die Zahlen links im Layout geben die Zeilenzahl an, die sich bei den voreingestellten Parametern ergeben würde. Beachten Sie, daß nur 58 Zeilen Text ausgegeben werden, obwohl doch 62 Zeilen/Seite eingestellt sind, denn 62 Zeilen/Seite gibt die maximale Zeilenzahl pro Seite an, also Text (58) inklusive Kopf-/Fußzeilen (1+1) und der dazugehörigen Abstände (1+1).

Ohne Fußzeile würden bespielsweise 60 Zeilen Text, ohne Kopf- und Fußzeilen 62 reine Textzeilen ausgegeben.

Auto Line Feed

Wenn Ihr Drucker das Papier nicht weitertransportieren sollte, dann können Sie diesen Parameter auf 1 setzen. Sie brauchen dann den DIP-Schalter in Ihrem Drucker nicht mehr umzustellen, da StarTexter nach jeder Zeile einen Code zum Papiervorschub sendet.

Falls Ihr Drucker nach jedem Zeilenende das Papier um zwei Zeilen verschiebt, müssen Sie diesen Wert unbedingt auf 0 setzen.

S/E Zeichen (=)

Wie Sie noch aus dem Kapitel *Suchen und Ersetzen* wissen, müssen zwischen dem Suchwort und dem Ersatzwort ein oder

zwei Gleichheitszeichen stehen. Dieses Gleichheitszeichen hat also für den Computer eine bestimmte Bedeutung. Was aber, wenn Sie das erste Gleichheitszeichen suchen lassen wollen. Für diesen (zugegebenermaßen seltenen) Fall läßt sich das Codezeichen für *Suchen/Ersetzen* (normalerweise das Gleichheitszeichen) ändern.

Stellen Sie dazu einfach den ASCII-Code des neuen Zeichens ein. Beispiel: Statt des Gleichheitszeichens soll die spitze Klammer (>) als Codezeichen fungieren. Sie stellen also den ASCII-Code von ">" ein (62) und schreiben dann nicht mehr "Apfel==Birne" sondern "Apfel>>Birne".

Grafikmodus

StarTexter bietet für den ATARI 1029 und die Epson-Drucker die Möglichkeit eines Grafikausdrucks aller Zeichen. Die Buchstaben sehen also genauso aus wie auf dem Bildschirm. Beim Epson wird der Grafikmodus mit ESC "*" eingeschaltet. Den dabei geforderten weiteren Parameter können Sie hier einstellen und damit jeden der vielen Epson-Grafikmodi anwählen (siehe Epson-Handbuch).

Hintergrund

Dieser und die sieben folgenden Parameter beziehen sich auf die StarTexter-Farben. Zur Verfügung stehen 128 Farbtöne des ATARI, die er in diesem Grafikmodus darstellen kann. Eine genaue Erklärung der ATARI-Farben und den zugehörigen Helligkeiten finden Sie in Ihrem ATARI BASIC-Handbuch.

Stellen Sie den Farbcode ein, der Ihnen am besten gefällt. Der Hintergrund wird sofort diese Farbe annehmen (voreingestellter Wert: 192 = Dunkelgrün).

Schrifthelligkeit

Hier bestimmen Sie die Helligkeit der Schrift (voreingestellter Wert: 9). Helligkeitswerte größer als 15 sind nicht sinnvoll.

Blockhelligkeit

Sowohl markierte Textblöcke als auch angewählte Menüpunkte erscheinen in einer anderen Helligkeit als die Schrift (voreingestellter Wert: 15).

Achten Sie darauf, daß die Blockhelligkeit gut von der Schrifthelligkeit unterschieden werden kann.

Rahmenfarbe

Hier können Sie die Farbe des Rahmens bestimmen (voreingestellter Wert: 2 = Mittelgrau).

Control Cursor

Die Farbe, die der Cursor annehmen soll, wenn Sie in den Control-Modus schalten, können Sie hier festlegen (voreingestellter Wert: 116 = Blau).

Schreibcursor

Dies ist die normale Farbe des Cursors im Schreibmodus (voreingestellter Wert: 38 = Hellorange).

Orientierungen

Sogar die beiden Randmarkierungen und der kleine Pfeil für die Cursorposition in der Übersichtsanzeige am oberen Bildschirmrand können anders koloriert werden. (Voreingestellter Wert: 15 = Weiß)

80-Zeichen

Dieser Wert bestimmt die Hintergrundfarbe bei der 80-Zeichen-Darstellung. Wieder sind 128 Farben möglich. Die Helligkeit der Schrift wird aus diesem Wert berechnet (voreingestellter Wert: 11 = Hellgrau).

*Zeichensatz

Ein Zeichensatz ist nichts anderes als eine Ansammlung von Daten, die das Aussehen der Buchstaben auf dem Bildschirm bestimmen. Wie Sie sicher schon bemerkt haben, entsprechen einige Zeichen nicht dem Original-ATARI-Zeichensatz.

Hier kann nun der gewünschte Zeichensatz eingestellt werden. Es sind Zahlen von 0 bis 9 erlaubt, drei Zeichensätze mit den Nummern 1, 2 und 3 sind bereits auf der Programmdiskette gespeichert. Eigene Zeichen lassen sich mit dem Programm STARFONT (Font = Zeichensatz) erstellen (mehr dazu in Anhang A).

Das Sternchen vor dem "Zeichensatz" soll darauf aufmerksam machen, daß eine Änderung des Parameters keine unmittelbaren Folgen hat, sondern erst beim nächsten Laden von StarTexter Bedeutung erlangt – sofern die geänderten Parameter vorher abgespeichert wurden.

Um einen anderen Zeichensatz zu verwenden, stellen Sie hier dessen Nummer ein, wählen im Diskettenmenü den Punkt *Parameter speichern* an, schalten den Computer aus und starten

das Programm erneut. StarTexter lädt dann von Anfang an die neuen Zeichen. Falls Sie jedoch nach dem Laden des Programms immer den Standard-Zeichensatz auf dem Bildschirm haben möchten, so bietet sich noch im Diskettenmenü der Punkt *Zeichensatz laden* an, den Sie gleich im nächsten Kapitel kennenlernen werden.

Folgende Zeichensätze sind schon gespeichert:

1 der ATARI Standardzeichensatz
2 ein etwas futuristischer Zeichensatz
3 eine spezielle Schönschrift

*Druckertyp

Um StarTexter an einen anderen Drucker anzupassen, sollten Sie immer das Installationsprogramm verwenden. Dieser Parameterpunkt soll lediglich darüber informieren, auf welchen Druckertyp StarTexter gerade eingestellt ist:

1 ATARI 1029
2 ATARI 1027
3 Epson (oder andere) mit Interface
4 Epson (oder andere) mit Game-Port-Kabel

Kapitel 5

Diskettenoperationen

Wie der Name schon sagt, dreht sich hier alles um die Floppy. In das Menü gelangt man mit der Funktionstaste:

<SELECT>

Sobald Sie diese Taste (im Control-Modus) betätigt haben, erscheint folgende Anzeige:

```
        Laufwerk #1
   ------------------------
            ><
   ------------------------
         Text laden
      Text abspeichern
         Directory
      Zeichensatz laden
       Diskettenbefehl
     Parameter speichern
   ------------------------

   ------------------------
```

Beginnen wir ganz oben: Dort befindet sich die Anzeige für das momentan angewählte Diskettenlaufwerk. Standardmäßig ist hier die Floppy 1 selektiert.

Darunter ist das Eingabefeld. Wenn Sie einen Textnamen oder einen Diskettenbefehl eintippen, wird dieser zwischen den spitzen Klammern "><" erscheinen. Momentan ist aber noch kein Name eingegeben.

Unter dem Eingabefeld sind die ersten sechs Diskettenoperationen aufgeführt, die Sie wiederum mit den Tasten <CRSR UP> und <CRSR DOWN> anwählen können.

Die gewählte Funktion leuchtet wie gewohnt hell auf. Mit einem Druck auf <RETURN> wird die gewählte Funktion gestartet.

<ESC> verläßt wie immer das Diskettenmenü.

Unterhalb dieser Menüpunkte ist die Status- und Meldungszeile zu sehen. Sämtliche Fehlermeldungen der Floppy werden dort angezeigt. Achten Sie immer auf diese Anzeige!

Nun zu den Menüpunkten:

TEXT LADEN

Texte, die Sie auf Diskette gespeichert haben, lassen sich damit wieder in den Textspeicher zurückholen und dort weiterverarbeiten. Sie können den zu ladenden Text auch an einen im Speicher befindlichen Text anhängen.

Tippen Sie jetzt den Textnamen ein. Dieser wird im Eingabefeld zu lesen sein. Die Länge des Namens wird unten in der Anzeige für die Cursorspalte erscheinen und darf den Wert 12 (inklusive des Punktes und der Ergänzung z.B. ".TXT" für Text) nicht überschreiten. Nähere Angaben über die Zulässigkeit von Filenamen finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Korrigieren können Sie den Textnamen mit zwei Tasten: <DELETE BACK SPACE> löscht das zuletzt eingegebene Zeichen, <SHIFT> <CLEAR> löscht den ganzen Namen.

Wenn der Name eingegeben ist, starten Sie die Funktion mit der <RETURN>-Taste. Achten Sie darauf, ob irgendeine Fehlermeldung in dem Statusfeld angezeigt wird. Wenn ja, sehen Sie sich die nachstehende Auflistung der Fehlermeldungen durch, und beheben Sie den Fehler.

Wenn alles in Ordnung ist, schaltet StarTexter in den Löschmodus. Suchen Sie nun mit der <CRSR UP>- und der <CRSR DOWN>-Taste die Stelle aus, wo der zu ladende Text stehen soll. Der Text nach dieser Zeile wird gelöscht, um Platz für den neuen Text zu schaffen.

Soll der Text alleine im Speicher stehen, müssen Sie den Cursor in der Zeile 1 positionieren. Soll er an einen bestehenden Text angehängt werden, stellen Sie den Cursor in die Zeile hinter diesen Text. Das geht etwas schneller, wenn Sie den Cursor bereits vor dem Sprung in das Diskettenmenü an die richtige Stelle gebracht haben.

Drücken Sie nun nochmals <RETURN>, und die Bildschirm-Anzeige verschwindet, denn es wird geladen.

Nach dem Laden sind Sie wieder im Diskettenmenü. Wenn in der Statuszeile "OK" zu lesen ist, können Sie mit <ESC> das Menü verlassen und den soeben eingelesenen Text ansehen und bearbeiten.

TEXT ABSPEICHERN

Der gesamte Text im Speicher wird mit dieser Funktion auf Diskette gespeichert und ist damit jederzeit wieder abrufbar.

Geben Sie einfach den Textnamen ein, und starten Sie das Speichern mit <RETURN>. Wenn schon ein Text mit diesem

Namen auf der Diskette existiert, fragt StarTexter, ob dieser Text durch den neuen ersetzt werden soll oder nicht (sehen Sie dazu auch die Fehlermeldungstabelle).

DIRECTORY

Das Directory ist das Inhaltsverzeichnis einer Diskette. Hier finden Sie die Namen der Programme und Texte, die auf dieser Diskette gespeicherrt sind.

<RETURN> zeigt das Directory an. Kann das Directory nicht auf einmal gezeigt werden, wartet StarTexter mit der Meldung *Taste* auf einen Tastendruck, um den nächsten Teil des Inhaltsverzeichnisses zeigen zu können.

Taste erscheint aber auch am Ende des Directory, um dann nach einem Tastendruck wieder ins Menü zurückwechseln.

Hier ein typischer Directory-Eintrag:

```
Mahnung TXT 066
```

Das bedeutet: Auf der Diskette ist ein Text (oder Programm) mit dem Namen "Mahnung" und einer Länge von 66 Sektoren abgespeichert. Auf eine Diskette passen maximal 1010 Sektoren (DOS 2.5 und 1050 Laufwerk). Das wären ca. 15 Texte dieser Größe.

ZEICHENSATZ LADEN

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, nachträglich einen neuen Zeichensatz einzuladen, ohne den Parameter **Zeichensatz* zu beeinflussen. Dazu tippen Sie im Eingabefeld

einfach die Nummer des gewünschten Zeichensatzes, wählen den Menüpunkt an und drücken dann <RETURN>. Die Bildschirm-Anzeige verschwindet wieder, und nach einigen Sekunden ist der Zeichensatz geladen.

DISKETTENBEFEHL

Damit können Sie einige Diskettenbefehle ausführen, die Sie bestimmt vom DOS-Menü her kennen werden.

Mit StarTexter haben Sie folgende Befehle zur Verfügung: Dateien löschen, Dateien umbenennen und die Diskette formatieren. Sollten Sie einen anderen Diskettenbefehl benötigen, so laden Sie am besten das DOS-Menü ein, um dann Ihre Dateien dementsprechend zu bearbeiten.

Hier die Handhabung der Befehle im Einzelnen:

Dateien löschen: Dazu geben Sie ganz normal den Namen der Datei, die Sie löschen wollen, und hinter diesem, mit einem Leerzeichen Abstand, ein "L" ein. Das Eingabefeld sollte also z.B. folgendermaßen aussehen:

```
>MAHNUNG.TXT L<
```

Danach drücken Sie wie gewohnt auf die <RETURN>-Taste, und die entsprechende Datei wird von der Diskette gelöscht.

Dateien umbenennen: Dieser Befehl ist ähnlich auszuführen wie der vorige. Geben Sie zunächst den alten Dateinamen und nach einem Komma den neuen ein. Nach dem neuen Namen fehlt dann nur noch ein Leerzeichen, gefolgt von einem "U" (für Umbenennen). Hier wieder ein Beispiel:

```
>MAHNUNG.TXT,ANGEBOT.TXT U<
```

Diskette formatieren: Um diese Funktion ausführen zu lassen, geben Sie einfach ein "F" gefolgt von <RETURN> ein, und die sich momentan im Laufwerk befindliche Diskette wird formatiert. Aber Vorsicht! Alle Daten, die sich eventuell auf der Diskette befinden, werden dabei restlos gelöscht!

PARAMETER SPEICHERN

Diese Funktion speichert alle Parameter, um sie nicht nach jedem Start des Programms neu einstellen zu müssen. Vergewissern Sie sich vor dem Aufruf dieser Funktion, daß sich auch wirklich eine StarTexter Programmdiskette im Laufwerk befindet.

ÄNDERN DER LAUFWERKSNUMMER

Mit <CRSR LEFT> und <CRSR RIGHT> haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Laufwerk zu selektieren. Achten Sie vor jeder Diskettenoperation auf die obere Anzeige, so daß Ihnen keine Mißgeschicke passieren können.

Achtung: Besitzer eines ATARI 130XE haben hier die Möglichkeit, Ihre RAM-Disk anzusprechen, wenn sie Laufwerk Nummer 8 anwählen.

Hier eine Zusammenstellung der möglichen (Fehler-)Meldungen von der Floppy:

```
File nicht gefunden!
```

Der klassische Fehler; der gesuchte Text, den Sie laden wollen, befindet sich nicht auf der Diskette. Vermutlich haben Sie sich

bei der Eingabe des Namens vertippt oder die falsche Diskette eingelegt.

```
Diskette schreibgeschützt!
```

Die Diskette ist vor Beschreibung gesichert, da die Schreibschutzöffnung an der Diskette überklebt ist.

```
Diskette ist voll!
```

Auf der Diskette ist nicht mehr genügend Platz für Ihren Text. Bitte legen Sie eine andere Diskette ein, und probieren Sie es noch einmal.

```
Filename nicht korrekt!
```

Entweder wurde kein Textname eingegeben, oder er enthält sogenannte "illegale" Zeichen. Versuchen Sie es nach einer Korrektur noch einmal; wenn Sie nicht weiter wissen, lesen Sie im DOS-Handbuch nach, welche Filenamen im ATARI-DOS erlaubt sind.

```
File ist gesichert!
```

Das File, das Sie überschreiben oder löschen wollen, ist gegen diese Maßnahmen geschützt. Bitte verwenden Sie einen anderen Filenamen, oder laden Sie das DOS-Menü ein, und entsichern Sie das File.

```
Directory ist voll!
```

Das Inhaltsverzeichnis der Diskette enthält schon 64 Einträge und kann keinen weiteren mehr aufnehmen. Bitte verwenden Sie eine andere Diskette.

```
Laufwerk einschalten!
```

Die Floppy ist nicht in Betrieb.

```
Laufwerk nicht bereit!
```

Es wurde entweder vergessen, eine Diskette einzulegen oder den Hebel der Floppy zu schließen.

```
Falsche Laufwerknummer
```

Sie haben ein Diskettenlaufwerk angesprochen, das nicht an Ihrem System angeschlossen ist. Bitte ändern Sie die Laufwerksnummer dementsprechend!

```
Text ersetzen (J/N)?
```

Auf der Diskette ist bereits ein Text mit demselben Namen, unter dem der neue Text gerade abgespeichert werden sollte. Antworten Sie mit "N" für *nein*, so bricht StarTexter den Speichervorgang ab. "J" für *ja* ersetzt den bereits vorhandenen durch den neuen Text.

Kapitel 6

Formatieren

Das Druck-/Formatmenü wird mit der Funktionstaste <START> aufgerufen.

Sie kommen aber nur in das Menü, wenn sich schon ein Text im Speicher befindet. Andernfalls erscheint die Fehlermeldung:

```
Kein Text vorhanden.
```

Ist dagegen alles in Ordnung, erscheint das folgende Menü:

```
Druck
Formatdruck
------------------------
Absätze markieren
Formatieren
Blocksatz
Reformatierung
Komplett-Formatierung
```

Uns interessieren vorerst nur die unteren Menüpunkte, da diese für die Formatierung von Texten wichtig sind.

Die einzelnen Menüpunkte werden wie gewohnt mit <CRSR UP> und <CRSR DOWN> angewählt und mit <RETURN>

aufgerufen. Mit der <ESC>-Taste verläßt man wie immer das Menü.

ABSÄTZE MARKIEREN

Natürlich können Sie mit StarTexter auch wie mit einer Schreibmaschine Texte eingeben. Sie schreiben bis kurz vor das Ende der Zeile; dann veranlassen Sie mit der <RETURN>-Taste einen "Wagenrücklauf" und beginnen damit die neue Zeile.

Eine Textverarbeitung wie StarTexter beherrscht aber auch die sogenannte Fließtexteingabe. Das bedeutet, daß Sie schreiben können, ohne irgendwelche Zeilengrenzen beachten zu müssen. Sie drücken lediglich bei einem Absatz die <RETURN>-Taste. Ein auf diese Weise eingegebener Text sieht dann zum Beispiel wie folgt aus:

```
  Industrie-Roboter werden überall dort ver
wendet, wo gleichförmige Arbeiten erledigt w
erden müssen oder die Arbeitsbedingungen für
Menschen unzumutbar sind.
```

Geben Sie den Text also so ein, als ob es kein Ende der Zeile gäbe. Beachten Sie überhaupt nicht, wenn Sie von Spalte 80 nach Spalte 1 der nächsten Zeile wechseln, und drücken Sie nur für einen Absatz oder eine Leerzeile die <RETURN>-Taste, um in die nächste Zeile zu gelangen.

Diesen Text kann StarTexter später auf das richtige Format bringen. Vorher müssen Sie aber erst die Absätze und Einrückungen markieren. Ein Absatz wird mit *einem Pfeil nach links* kenntlich gemacht, Einrückungen mit *festen Leerzeichen* (zwei Punkte waagerecht nebeneinander).

Diese beiden Markierungen können Sie entweder "von Hand" eingeben (mit <CTRL> <RETURN> bei Absätzen und <SHIFT> <SPACE> für die festen Leerzeichen) oder innerhalb einer Sekunde vom Programm erledigen lassen.

Nach dem obigen Starten des Menüpunktes *Absätze markieren* sieht der Beispieltext folgendermaßen aus:

```
......Industrie-Roboter werden überall dort ver
wendet, wo gleichförmige Arbeiten erledigt w
erden müssen oder die Arbeitsbedingungen für
Menschen unzumutbar sind.◀
```

Diesen Text können Sie formatieren, reformatieren oder im Formatdruck ausdrucken lassen. Beachten Sie nur, daß die Funktion *Absätze markieren* nie nach einem erfolgten Formatieren aufgerufen werden darf, da sonst die Absätze völlig falsch markiert werden. Das gleiche gilt auch für den Fall, daß Sie die Word-Wrap-Funktion eingeschaltet haben.

Damit sind wir auch schon beim nächsten und wohl wichtigsten Menüpunkt angelangt:

FORMATIEREN

Nachdem ein Text eingegeben wurde und die Absätze markiert sind, kann das eigentliche Formatieren erfolgen.

Formatieren bedeutet, daß der Text auf die Breite gebracht wird, die bei *Zeilenlänge* angegeben ist; paßt dabei ein Wort nicht mehr in die Zeile, wird es einfach in die nächste übernommen. Wenn allerdings bei den Parametern *Trennungen: 1* gesetzt wurde, kann das überstehende Wort auch wahlweise getrennt werden, um größere Lücken im Text zu vermeiden.

Ohne eingeschaltetes Trennen könnte der obige Text nach dem Formatieren beispielsweise so aussehen:

```
......Industrie-Roboter werden überall dort
verwendet, wo gleichförmige Arbeiten
erledigt werden müssen oder die
Arbeitsbedingungen für Menschen unzumutbar
sind.◀
```

Genausogut aber auch so:

```
......Industrie-Roboter
werden überall dort
verwendet, wo
gleichförmige Arbeiten
erledigt werden müssen
oder die
Arbeitsbedingungen für
Menschen unzumutbar
sind.◀
```

Der gleiche Text — zwei verschiedene Erscheinungsbilder. Es ist von der eingestellten Zeilenlänge abhängig, wie der Text nach dem Formatieren aussehen wird. Im ersten Beispiel wurde der Text auf ein breites Format gebracht, im zweiten auf ein schmales; dazu mußte nur die Zeilenlänge kleiner eingestellt werden.

Je schmaler der Text formatiert wird, desto störender wirken sich lange Wörter auf das Erscheinungsbild des gesamten Textes aus, da sie bei einer Übernahme in die nächste Zeile ein großes Loch hinterlassen. Ein gutes Beispiel dafür ist das Wort "Arbeitsbedingungen" im letzten Beispieltext. Nach "oder die" in der darüberliegenden Zeile klafft eine riesige Lücke.

In solchen Situationen ist es ratsam, die Trennungsmöglichkeit einzuschalten, indem Sie den Parameter *Trennungen* auf 1 setzen.

Jetzt ist es kein Problem, den Text ordentlich zu formatieren:

```
......Industrie-Roboter
werden überall dort
verwendet, wo gleich-
förmige Arbeiten er-
ledigt werden müssen
oder die Arbeitsbe-
dingungen für Menschen
unzumutbar sind.◀
```

Was geschieht nun genau beim Formatieren mit Trennmöglichkeiten? Sobald StarTexter in eine Zeile kommt, die länger als die eingestellte Zeilenlänge ist, stoppt er und stellt den aufleuchtenden Cursor in die Spalte, die die äußerste Trennposition angibt (bei einer eingestellten Zeilenlänge von 60 Zeichen ist das auch die Spalte 60). Zudem erscheint in der Kontrollanzeige: "Trennen?"

Nun haben Sie einige Möglichkeiten:

<CRSR LEFT> und <CRSR RIGHT>

Mit diesen Tasten kann der Cursor an die richtige Trennposition gebracht werden. Der Teil eines Wortes, der links vom Cursor steht, bleibt beim Trennen in der alten Zeile.

Wenn Sie über die maximale Zeilenlänge hinausfahren, blinkt der Cursor schneller, um Sie darauf aufmerksam zu machen, daß die Zeile bei einer Trennung in diesem Bereich zu lang würde! Dennoch gibt es Situationen (z.B. bei Steuerzeichen und verschiedenen Schriftarten), bei denen eine Trennung in diesem Bereich erwünscht ist.

<RETURN>

Das Wort wird an der Cursorposition getrennt, der nachfolgende Rest der Zeile wird in die nächste Zeile verschoben.

<SHIFT> <RETURN>

Damit wird ohne Trennstrich getrennt; das ist z.B. ganz nützlich bei zusammengesetzten Ausdrücken mit Bindestrich.

<SPACE>

Die Leertaste sagt StarTexter, daß nicht getrennt werden soll. Der überstehende Text wird dann (wie beim Formatieren ohne Trennen) vollständig in die nachfolgende Zeile übernommen.

Verwenden Sie diese Taste immer, wenn ein Wort nicht getrennt werden kann oder soll.

<SHIFT> <SPACE>

Mit <SHIFT> <SPACE> läßt StarTexter die aktuelle Zeile völlig unangetastet und geht sofort zur nächsten Zeile über. Bei ausgefallenen Tasten mit vielen Steuerzeichen ist dies manchmal wünschenswert.

<ESC>

Die <ESC>-Taste bricht das Formatieren augenblicklich ab.

Zwei Fehlermeldungen können beim Formatieren auftauchen:

```
Zeilenlänge zu groß!
```

Der Versuch, einen Text mit einer Zeilenlänge größer als 79 zu formatieren, wird mit dieser Meldung abgebrochen. Eine Bildschirm-Formatierung ist nur bei Zeilenlängen unter 80 möglich. Bei größeren Formaten verwenden Sie am besten die Funktion *Formatdruck.*

```
Bitte Wort trennen!
```

Ein Wort ist länger als die eingestellte Zeilenlänge und muß deshalb getrennt werden.

BLOCKSATZ

Hier führt StarTexter in wenigen Sekunden einen rechten Randausgleich durch. Dazu werden alle Wörter einer Zeile gleichmäßig über die ganze Zeilenlänge verteilt. Der Text bekommt dadurch ein professionelleres Aussehen (fast wie gesetzt) und ist meist auch leichter zu lesen:

```
......Industrie-Roboter
werden  überall  dort
verwendet, wo gleich-
förmige  Arbeiten  er-
ledigt  werden  müssen
oder  die  Arbeitsbe-
dingungen für Menschen
unzumutbar sind.◂
```

Zwei Zeilen in diesem Text schließen nicht rechtsbündig ab: Die erste Zeile schließt deshalb nicht ab, weil dort nur ein einziges Wort steht, das man nun einmal nicht über die ganze

Zeilenbreite verteilen kann (diese Fähigkeit ist nur einigen wenigen Druckern gegeben).

Die letzte Zeile ist als Absatz gekennzeichnet; Absätze werden grundsätzlich nicht rechtsbündig gemacht, da sonst die Bedeutung eines Absatzes verloren ginge.

REFORMATIERUNG

Die Reformatierung ist in gewissem Sinn das Gegenstück zur Formatierung: Sie komprimiert jeden Text und setzt getrennte Wörter auch wieder zusammen:

```
......Industrie-Roboter werden überall dort ver
wendet, wo gleichförmige Arbeiten erledigt w
erden müssen oder die Arbeitsbedingungen für
Menschen unzumutbar sind.◀
```

Vergewissern Sie sich vor dem Aufruf der Reformatierung immer, ob die Absätze markiert wurden; wenn nicht, holen Sie es unbedingt nach, da der Text sonst zu einem schwer zu entwirrendenden "Klumpen" ohne Absätze komprimiert würde!

Die Reformatierung wird immer dann eingesetzt, wenn ein schon formatierter Text auf ein anderes Format (sprich andere Zeilenlänge) gebracht werden soll. Nach der Reformatierung kann der Textblock entweder durch erneutes *Formatieren* oder auch durch den *Formatdruck* (dann allerdings nur auf dem Papier) seine neue Form erlangen.

Ein Tip am Rande:

Wer gerne viel schreibt und Kopien seiner Werke auf Disketten speichert, kann einige Disketten sparen, wenn er vor dem

Abspeichern seinen Text mit der *Reformatierung* platzsparend komprimiert.

KOMPLETT-FORMATIERUNG

Die Komplett-Formatierung ist nichts anderes als eine Kombination der Menüpunkte *Absätze markieren* und *Formatieren*. Wenn Blocksatz eingeschaltet ist (entsprechenden Parameter auf 1 stellen), folgt nach dem Formatieren auch noch der Blocksatz.

Im Normalfall wird zur Bildschirm-Formatierung nach der Texteingabe nur dieser Menüpunkt aufgerufen.

Noch eine Bemerkung zum Schluß:

Die Zeichen für Einrückungen und Absätze (also die kleinen Punkte und der Pfeil nach links) sind selbstverständlich nur auf dem Bildschirm, keineswegs aber später auf dem Papier zu sehen!

Kapitel 7

Drucken

Damit kommen wir zum abschließenden Kapitel dieses Handbuches: dem Drucken des Textes.

Bereits vor dem Aufruf des Druck-/Formatmenüs müssen Sie eine Entscheidung treffen: Wollen Sie den gesamten Text oder nur einen bestimmten Teil davon zu Papier bringen?

Normalerweise nimmt StarTexter an, daß alles gedruckt werden soll. Markieren Sie aber unmittelbar vor dem Sprung ins Druck-/Formatmenü einen Block (im Control-Modus Blockanfang und -ende mit "A" bzw."E" definieren und unmittelbar danach mit <START> in das Menü schalten), so wird nur dieser Textabschnitt ausgedruckt.

Wie immer Sie sich auch entscheiden, nach dem Druck auf <START> sind Sie im Druck-/Formatmenü, das Sie hoffentlich noch vom letzten Kapitel her kennen. Dieses Mal interessieren uns die oberen beiden Menüpunkte:

```
Druck

Formatdruck
```

Druck bedeutet: Text wird genauso gedruckt, wie er momentan im Speicher steht.

Bei *Formatdruck* wird der Text beim Drucken formatiert. Er sieht dann auf dem Papier genauso aus, als wäre er mit den

ganz normalen Formatier-Befehlen (siehe vorangegangenes Kapitel) formatiert worden. Wenn der Blocksatz eingeschaltet ist, erfolgt auch noch der rechte Randausgleich.

Die Vorteile des Formatdrucks gegenüber der Bildschirm-Formatierung:

- Der Text im Speicher wird nicht verändert.
- Schnell hintereinander lassen sich verschiedene Formate erreichen, ohne eine Reformatierung mit anschließender Neuformatierung vornehmen zu müssen.
- Der Zeitaufwand für das Formatieren fällt völlig weg.
- Es lassen sich auch sehr breite Formate erreichen, da nun auch Zeilenlängen größer als 80 erlaubt sind.
- Sowohl bei der Formatierung als auch beim Blocksatz werden Steuerzeichen mit einkalkuliert.

Nachteile:

- Sie sehen vorher nicht, wie der Text nachher auf dem Papier aussehen wird.
- Keine Trennungen möglich.
- Der Text hat im Speicher eine andere Länge als auf dem Papier.

Wichtig: Obwohl der Formatdruck den Text im Speicher nicht verändert, müssen doch die Absätze und Einrückungen vor dem Formatdruck markiert worden sein (mit *Absätze markieren*).

Wählen Sie eine der beiden Druckarten an, und betätigen Sie danach die <RETURN>-Taste. Auf dem Bildschirm erscheint ein weiteres kleines Menü, das Druck-Untermenü.

Es sieht wie folgt aus:

```
Exemplare:  1

Kopfzeile:  0

Fußzeile:   0
_____________________

Ausdruck: Alles
_____________________
```

In den obersten drei Zeilen stehen Werte, die Sie wie bei den Parametern verändern können

Exemplare

gibt an, wie oft der Text gedruckt werden soll (voreingestellt auf einen Ausdruck).

Kopfzeile

0 bedeutet: Die Seiten erhalten keine Kopfzeile; bei 1 werden Sie vom Programm vor Beginn einer neuen Seite aufgefordert, eine Kopfzeile einzugeben.

Fußzeile

Hier entscheiden Sie genau wie bei Kopfzeile mit 1 (ja) oder 0 (nein), ob die Seiten mit einer Fußzeile versehen werden sollen oder nicht.

Etwas darunter zeigt StarTexter an, ob der ganze Text ausgedruckt werden wird oder nur ein Teil davon. Dementsprechend steht dort entweder *Ausdruck: Alles* oder *Ausdruck: Block.*

Wenn alle Werte stimmen, drücken Sie <RETURN>, um den Druck zu starten.

Im Laufe des Ausdrucks können einige Meldungen auf dem Bildschirm erscheinen:

`Neues Blatt einlegen`

StarTexter ist in diesem Fall auf Einzelblätter eingestellt (siehe *Parameter*). Leisten Sie der Aufforderung Folge, und teilen Sie dem Programm nach dem Einlegen des neuen Blattes durch einen Druck auf die <RETURN>-Taste mit, daß es weitergehen kann.

Wenn Ihr Drucker einen Pufferspeicher hat, müssen Sie mit dem Einlegen des neuen Blattes natürlich warten, bis der Drucker die Seite fertiggedruckt hat.

`Kopfzeile eingeben:`

Geben Sie (genau wie im Diskettenmenü den Textnamen) die Kopfzeile ein. Tippfehler korrigieren Sie ebenfalls wieder mit <DELETE BACK SPACE> oder <SHIFT> <CLEAR>.

Sind Sie mit der Eingabe fertig, drücken Sie die <RETURN>-Taste zum Weiterdrucken.

Der eingegebene Text wird danach zentriert ausgegeben (wichtig für Seitenzahlen und anderes). Ist diese Zentrierung nicht erwünscht, müssen Sie als letztes Zeichen der Kopfzeile einen Pfeil nach links eingeben (das Absatzzeichen mit

<CTRL> <RETURN>). Die Zeile wird dann vom linken Rand weg gedruckt.

`Fußzeile eingeben:`

Hier gilt dasselbe, was schon bei *Kopfzeile eingeben:* gesagt worden ist. Wenn der auszudruckende Text zu kurz ist, so daß das Seitenende nicht erreicht wird, gibt man am Ende der letzten Zeile einen Seitenvorschub ein (mit <INVERSE VIDEO> / <ATARI LOGO>), damit die Fußzeile trotzdem mitgedruckt wird.

Wie jede zeitintensive StarTexter-Funktion läßt sich auch der Druckvorgang mit der Escape-Taste unterbrechen. Sollten Sie Ihren Drucker mit einem Interface betreiben, so kann es eventuell passieren, daß StarTexter nach dem Drucken nicht mehr in den Schreibmodus zurückkehrt.

In diesem Fall genügt meist ein Druck auf die <BREAK>-Taste rechts oben auf der Tastatur. Sollte das zu keinem Erfolg führen, müssen Sie das Interface kurz aus- und dann wieder einschalten.

STEUERZEICHEN

Vorbemerkung: Um Steuerzeichen eingeben zu können, müssen Sie sich selbstverständlich wieder im Schreibmodus befinden!

Steuerzeichen unterscheiden sich von den bekannten Zeichen und Buchstaben dadurch, daß sie bestimmte Funktionen ausführen. Sie wechseln zum Beispiel Schriftarten oder bewirken einen Seitenvorschub.

Vor der Besprechung dieser speziellen Steuerzeichen soll erst noch auf ein paar andere Zeichen mit besonderer Bedeutung

eingegangen werden, die Sie zum Teil schon kennengelernt haben:

<SHIFT> <SPACE>

Die Leertaste, in Verbindung mit <SHIFT> gedrückt, ergibt ein sogenanntes festes Leerzeichen. Auf dem Drucker sind diese Zeichen nicht zu sehen, am Bildschirm erscheinen sie als zwei waagerechte Pünktchen (erinnern Sie sich noch an die Funktion *Absätze markieren*? Dort wurden sie verwendet, um Einrückungen zu kennzeichnen).

Der Vorteil dieser Zeichen liegt darin, daß Sie sich wie Buchstaben verhalten, aber wie Leerzeichen aussehen (auf dem Papier unsichtbar).

Zwei Wörter, die durch ein solches festes Leerzeichen verbunden sind, bleiben zum Beispiel beim Formatieren immer in einer Zeile zusammen; auch der Blocksatz wird sie niemals auseinanderziehen können, da die beiden Wörter für den Computer ein einziges Wort darstellen.

<CTRL> <RETURN>

Das ist das Absatzende-Kennzeichen. Zu beachten: Zwei dieser Zeichen dürfen nie unmittelbar hintereinander stehen (mindestens ein Leerzeichen dazwischen).

<SHIFT> <->

Einen Trennstrich erhält man, indem man bei niedergehaltener <SHIFT>-Taste die Taste mit dem Minus-Zeichen betätigt. Der

Trennstrich unterscheidet sich vom Bindestrich (Gedankenstrich, Minuszeichen) nur dadurch, daß er bei einer Reformatierung verschwindet (getrennte Wörter werden wieder zusammengesetzt).

Doch jetzt kommen wir zu den eigentlichen Steuerzeichen:

<INVERSE VIDEO / ATARI LOGO>: Seitenvorschub

Nach dem Drücken der <INVERSE VIDEO>-Taste (rechts unten auf der Tastatur) erscheint ein Pfeil nach unten in Negativdarstellung. Diese Negativdarstellung (inverse Darstellung) ist übrigens ein Kennzeichen aller Steuerzeichen!

Doch zurück zu dem inversen Pfeil nach unten; dieses Zeichen sollte an das Ende einer Zeile angebracht werden und hat einen Seitenvorschub zur Folge. Das heißt, daß StarTexter das Blatt beim Antreffen dieses Zeichens bis zum unteren Blattrand weitertransportiert.

Der Seitenvorschub findet immer dann Verwendung, wenn eine neue Seite begonnen werden soll, die alte aber noch nicht zu Ende ist.

<START> <1>: Doppelte Breite

Anzeige : Ein inverses "D" (für Doppelte Breite).

Funktion : Der Buchstabe links von dem Zeichen wird in doppelter Breite gedruckt. Der Vorteil der Breitschrift ist, daß sie auf dem Bildschirm genauso lang ist wie später auf dem Papier.

Ein Tip für längere Wörter, die breit gedruckt werden sollen: Stellen Sie den Cursor rechts neben den ersten Buchstaben des

Wortes. Schalten Sie dann mit <SHIFT> <INSERT> in den Einfüge-Modus, und drücken Sie so lange <START> <1>, bis hinter jedem Buchstaben des Wortes ein Verdoppelungs-Zeichen steht.

<START> <2>: Mittenzentrierung

Anzeige : Ein inverses "M" (für Mittenzentrierung).

Funktion : Der Text in der Zeile wird zentriert ausgegeben. Das inverse "M" sollte immer in Spalte 1 stehen, der zu zentrierende Text gleich rechts davon (ab Spalte 2).

Diese Zentrierung wird fast nur bei Zeilenlängen über 80 Zeichen angewandt, da es dabei mit dem normalen Zentrieren (Control-Modus: "M") Schwierigkeiten geben kann.

<START> <3>: Zeichensatzdruck (einmal)

Anzeige : Ein inverses "Z" (für Zeichensatzdruck).

Funktion : Der Buchstabe nach dem inversen "Z" wird im Zeichensatzdruck ausgegeben.

Zeichensatzdruck heißt, daß ein Zeichen als Grafik ausgedruckt wird und dann exakt so aussieht wie auf dem Bildschirm (nur möglich bei ATARI 1029 und Epson-Kompatiblen). Damit lassen sich auch Zeichen drucken, die der Drucker selbst nicht kennt (z.B. Telefonsymbol, Pac Man u.a.).

<START> <4>: Funktion einschalten

Anzeige : Ein inverses "E" (für Einschalten).

Funktion : Hinter dem inversen "E" muß noch eine Ziffer von 0 bis 9 oder der Buchstabe "Z" stehen. Beide Zeichen zusammen bedeuten dann: Die der Zahl entsprechende Funktion wird eingeschaltet. Dazu schickt StarTexter die zu der angehängten Zahl (0 – 9) gehörende Codesequenz (die bei der Installation definiert wurde) an den Drucker.

<START> <5>: Funktion ausschalten

Anzeige : Ein inverses "A" (für Ausschalten).

Funktion : Auch hinter dem "A" muß noch eine Ziffer von 0 – 9 (oder "Z") stehen. Die dementsprechende Funktion wird dann ausgeschaltet.

Vorprogrammiert sind die Funktionen für die Epson-Drucker:

Funktion 0: Unterstreichen
Funktion 1: Hochstellen
Funktion 2: Tiefstellen
Funktion 3: Breitschrift
Funktion 4: Schmalschrift
Funktion 5: Fettdruck
Funktion 6: Elite
Funktion 7: Proportionalschrift
Funktion 8: Schrägstellen (Kursiv)
Funktion 9: <BEEP>

Funktion Z: Zeichensatzdruck (auch für ATARI 1029)

Zugegeben, das alles klingt etwas kompliziert, deswegen zeigen wir hier ein Beispiel.

Das Wort "StarTexter" soll unterstrichen, "Trademark" hochgestellt und schmal gedruckt werden.

```
E0StarTexterA0E1E4TrademarkA1A4
```

Gedruckt sieht das dann so aus (vorausgesetzt, der Drucker beherrscht diese Schriftarten):

<u>StarTexter</u> Trademark

Hier noch ein Beispiel für den Zeichensatzdruck:

```
Ez☎ 1234/567890Az
```

Der Drucker bringt folgende Zeichen zum Vorschein:

```
☎ 1234/567890
```

Noch ein Hinweis für ATARI 1029 Besitzer: Da der ATARI 1029 eine maximale Grafikauflösung von 480 Punkten pro Zeile hat, kann der Drucker beim Zeichensatzdruck nur 60 Zeichen pro Zeile darstellen. Das liegt daran, daß ein Bildschirmzeichen horizontal aus 8 Punkten besteht.

Außerdem ist der ATARI 1029 nur mit 7 Drucknadeln ausgestattet, was den Nachteil hat, daß er den aus 8 Punkten (vertikal) bestehenden Zeichensatz nicht voll darstellen kann. Es werden also nur die unteren sieben "Pixel" jedes Zeichens gedruckt, so z.B. werden bei einem großen "Ü" die oberen Punkte nicht mehr auf das Papier gebracht.

Dieses Dilemma kann nur dadurch beseitigt werden, daß man mit dem Zeichensatz-Editor *StarFont* einen Zeichensatz erstellt, bei dem die obere Pixelreihe nicht belegt ist.

<START> <6-9>: Steuerzeichen 6 bis 9

Anzeige : Die Ziffern von 6 bis 9 in Negativdarstellung.

Funktion : Findet StarTexter eines dieser vier Steuerzeichen, so sendet er den zugehörigen Wert (bei den *Parametern* einstellbar) zum Drucker.

Nehmen wir einmal an, Sie wollen den Wert 29 zum Drucker senden. Stellen Sie dazu *Steuerzeichen 6* im Parameter-Menü auf "29", und geben Sie <START> <6> an der gewünschten Stelle im Text ein. Kommt StarTexter an diese Stelle, wird der Wert 29 zum Drucker gesendet.

Anhang A

StarFont

StarFont ist ein Zusatzprogramm auf der StarTexter-Diskette, mit dem eigene Zeichensätze erstellt oder die bestehenden verändert werden können.

Schalten Sie den Computer kurz aus und wieder an, und halten Sie dann beim "Booten" der StarTexter-Diskette die <SELECT>-Taste gedrückt. Nach einigen Sekunden befinden Sie sich im ATARI-BASIC (Besitzer der Modelle ATARI 800 und 400 müssen natürlich vorher ihr BASIC-Modul in den Computer stecken). Geben Sie dann folgende Befehlszeile ein:

```
RUN "D1:STARFONT.BAS"
```

Daraufhin wird StarFont geladen und sofort gestartet.

Nach einigen Augenblicken erscheint die Frage:

```
Welchen Zeichensatz möchten Sie bearbeiten (0-9) ?
```

Geben Sie also die entsprechende Nummer ein, und drücken Sie die <RETURN>-Taste. Sobald der Zeichensatz geladen ist, erscheint das StarFont-Arbeitsfeld. Es gliedert sich in zwei wichtige Teile:

Oben sind alle Zeichen dargestellt, die StarTexter verwendet. In diesem 4*32 großen Feld können Sie sich mit einem Joystick oder den Cursortasten (ohne CTRL!) frei bewegen. Für StarFont

ist aber der Joystick empfehlenswerter, weil sich der Cursor damit viel besser steuern läßt.

Hier können Sie also das Zeichen auswählen, das Sie bearbeiten wollen. Nach dem Druck auf den Feuerknopf oder die <SPACE>-Taste wird das Zeichen in der Anzeige links unten vergrößert dargestellt.

Nach dem Start von StarFont befinden Sie sich aber gleich in dem Vergrößerungs-Feld, das eben schon erwähnt wurde. Es ist das erste Zeichen angewählt (der Paragraph), und Ihr Cursor ist rot.

Hier können Sie nun das Zeichen nach Ihren Wünschen verändern und gestalten. Sie bewegen den Cursor wieder mit dem Joystick oder der Tastatur; mit dem Feuerknopf wird ein Punkt an der Cursorposition gesetzt oder wieder gelöscht, falls sich schon ein Punkt an der angewählten Stelle befand.

Falls Sie mit der Tastatur arbeiten, drücken Sie anstatt des Feuerknopfes bitte die <SPACE>-Taste. Wenn Sie mit dem Zeichen zufrieden sind, kehren Sie mit <RETURN> wieder in das Auswahlfeld oben zurück und suchen ein neues Zeichen aus.

In der Zeile unter der Vergrößerung sehen Sie noch einmal das angewählte Zeichen auf rotem Untergrund.

Rechts neben der Vergößerung sehen Sie ein paar Tastaturbefehle, die Sie jetzt kennenlernen sollen:

<C> löscht das augenblicklich angewählte Zeichen.

<I> invertiert das Zeichen, stellt es also in Negativ-Form dar.

<K> bietet die Möglichkeit, ein anderes Zeichen an die momentan angewählte Stelle zu kopieren. Nach dem

Druck auf <K> befinden Sie sich wieder im Auswahlfeld und können dort das Zeichen auswählen, das Sie gerne kopieren möchten. Nach dem Druck auf den Feuerknopf oder die <SPACE>-Taste wird das Zeichen übernommen, und Sie befinden sich wieder im Editier-Feld.

<L> ermöglicht das Laden eines anderen Zeichensatzes. Auch hier geben Sie wieder die Nummer des gewünschten Zeichensatzes ein.

<S> verhält sich im Prinzip wie <L>, nur daß hierbei der Zeichensatz auf die Diskette gespeichert wird. *Achtung* : Falls sich schon ein Zeichensatz mit dieser Numer auf der Diskette befindet, so wird der alte Zeichensatz sofort durch den neuen ersetzt!

Nun sollten Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen und wissenschaftliche, mathematische, ausländische, geheimnisvolle, mystische oder schaurige Schriften entwerfen und mit der Zeichensatz-Druckfunktion zu Papier bringen!

Anhang B

Übersicht aller Funktionen

Programmstart

Laufwerk einschalten, Diskette einlegen, Computer einschalten.

Allgemeine Funktionen

<RETURN>
Sprung zum Anfang der nächsten Zeile oder zum "Fixpunkt", falls dieser vorher gesetzt wurde.

<SHIFT> <RETURN>
Sprung an das Zeilenende.

<CTRL> <CRSR DOWN>
Cursor eine Zeile nach unten bewegen.

<CTRL> <CRSR UP>
Cursor eine Zeile nach oben bewegen.

<CTRL> <CRSR LEFT>
Cursor eine Spalte nach links bewegen.

<SHIFT> <CLEAR>
Cursor in die linke obere Ecke stellen.

<CTRL> <CLEAR>
Cursor an das Textende stellen.

<TAB>
Cursor zur nächsten Tabulator-Marke bewegen.

<SHIFT> <TAB>
Cursor eine Tabulator-Marke zurückbewegen.

<HELP> — Nur für XL- oder XE-Computer ! —
Umschalten auf 80-Zeichen-Darstellung:

<OPTION>	Normaldarstellung.
<SELECT>	Eine Seite weiterblättern.
<START>	Eine Seite zurückblättern.

<ESC>
- Umschalten zwischen Schreib- und Control-Modus.
- Unterbrechung von Funktionen:

<ESC>	Abbruch
<RETURN>	Fortsetzung

Spezielle Funktionen im Schreibmodus

<DELETE BACK SPACE>
Löschen des Zeichens links vom Cursor.

<SHIFT> <INSERT>
Ein-/Ausschalten des Insert-(Einfüge-)Modus.

<CAPS>
Ein-/Ausschalten des Caps-Lock (nur Großbuchstaben)-Modus.

<CTRL> <TAB>
Setzen des "Fixpunktes".

Spezielle Funktionen im Control-Modus

<DELETE BACK SPACE>
Löschen der Zeile über der Cursorposition.

<SHIFT> <INSERT>
Einfügen einer Zeile an der Cursorposition.

<M>
Mittenzentrierung der Zeile.

<Z>
Umschalten 80 Zeichen mit Rollen / 40 Zeichen ohne Rollen.

<=> — Nur für XL- und XE-Computer ! —
Rechnen

<+>
Automatisches Vorblättern des Textes. — Jede andere Taste bricht diese Funktion wieder ab —

<->
Automatisches Zurückblättern des Textes — Jede andere Taste bricht diese Funktion wieder ab —

<S>
Suchen/Ersetzen:

Suchwort	Suchen.
Alt=Neu	Suchen/Ersetzen mit Quittierung.
Alt==Neu	Suchen/Ersetzen ohne Quittierung.

<C>
Text ab Cursorzeile löschen (Clear):

<ESC>	Abbruch.
<CTRL><CRSR DOWN>	Eine Zeile tiefer.
<CTRL><CRSR UP>	Eine Zeile höher.
<RETURN>	Löschen.

Sollten Sie vor der Betätigung der <C>-Taste einen Block markiert haben, so wird nur dieser gelöscht!

<TAB>
Setzen oder Löschen einer Tabulator-Marke.

<SHIFT> <TAB>
Löschen aller Tabulator-Marken.

Blockoperationen

<A>
Blockanfang markieren.

<E>
Blockende markieren.

<L>
Block linksherum rollen.

<R>
Block rechtsherum rollen.

<T>
Block verschieben (Transfert).

<I>
Block kopieren (Insert).

<O>
Block überkopieren (Overlay).

Menüs

<ESC>	Verlassen des Menüs
<CTRL><CRSR DOWN>	Einen Menüpunkt tiefer
<CTRL><CRSR UP>	Einen Menüpunkt höher
<CTRL><CRSR RIGHT>	Werte vergrößern
<CTRL><CRSR LEFT>	Werte verringern
<RETURN>	Menüpunkt starten

<SELECT>
Diskettenmenü:
(Textnamen editieren):

<SHIFT> <CLEAR>	Name löschen
<DELETE BACK SPACE>	Letztes Zeichen löschen

<START>
Druck/Formatmenü:
(Trennungen).

<RETURN>	Trennen
<SHIFT><RETURN>	Trennen ohne Trennstrich
<SPACE>	Nicht trennen
<SHIFT><SPACE>	Zeile überspringen

<OPTION>
Parametermenü:

<RETURN>	Seiten umschalten

Stichwortverzeichnis